

Számítástechnikai magazin

# 576 KByte

MELLÉKLETÜNKBEN:

*WORMS* ikon táblázat,  
*REUNION* és *CAESAR 2* tippek,  
*SIM TOWER* leírás és egyébek!

## HIDEGVÉR!

Csak halvérűeknek  
ajánlott izgalmakat  
rejt a **STONEKEEP**!

## TOTÁLKÁR!

A **DESTRUCTION DERBY** új  
távlatokat nyit a biztosítási  
ügynökök életében...

## FÉREG-MÉREG!

A **WORMS**-ban egy kupac  
kopasz kukac uzival  
lyukakat lyuggat...



**CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!**

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. DECEMBER 10-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

## Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

### SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD II alapgép + 1 CONTROL PAD ..... 17999.-

### SNES KÍNÁLAT:

SNES FIFA SET: SNES alapgép + FIFA SOCCER + 1 db CONTROL PAD ..... 27999.-

### GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAMEBOY alapgép játék nélkül ..... 9999.-

### MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD ..... 8499.-

### GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék ..... HÍVJ!

### SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD ..... 7999.-	SHINOBI X ..... 11900.-	KING OF BOXING (JAP) ..... HÍVJ!
SATURN joystick ..... 5999.-	PANZER DRAGON ..... 11900.-	HANG ON GP 95 (JAP) ..... HÍVJ!
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel ..... HÍVJ!	STREET FIGHTER MOVIE ..... 9900.-	V OPEN TENNIS (JAP) ..... HÍVJ!
SATURN NTSC adapter ..... HÍVJ!	VIRTUA RACING (USA) ..... HÍVJ!	VIRTUA COP (JAP) ..... HÍVJ!
DAYTONA USA ..... 12900.-	OFF WORLD EXTREME (USA) ..... HÍVJ!	WING ARMS (JAP) ..... HÍVJ!
BUG! ..... 11900.-	NHL ALL STAR HOCKEY (USA) ..... HÍVJ!	TOH SHIN DEN (JAP) ..... HÍVJ!
VIRTUA FIGHTER REMIX ..... 11900.-	CORPSE KILLER (USA) ..... HÍVJ!	VIRTUA FIGHTER 2 (JAP) ..... HÍVJ!
INT. VICTORY GOAL! ..... 9900.-	F1 LIVE FORMATION (JAP) ..... HÍVJ!	

### SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD ..... 79999.-	RAIDEN PROJECT ..... HÍVJ!	NBA JAM T.E. .... 11900.-
+ DEMO CD ..... 79999.-	WWF WRESTLE MANIA ..... HÍVJ!	LEMMINGS 3D ..... 11900.-
SONY PSX memória kártya ..... 6999.-	STRIKER ..... HÍVJ!	DESTRUCTION DERBY ..... 13900.-
SONY PSX CONTROL PAD ..... 7999.-	RAYMAN ..... 13900.-	WIPE OUT ..... 13900.-
SONY PSX összekötő kábel ..... 7999.-	NOVASTORM ..... 11900.-	STREET FIGHTER MOVIE ..... 11900.-
TOSHINDEN ..... HÍVJ!	RAPID RELOAD ..... 9900.-	TOTAL ECLIPSE TURBO ..... 11900.-
DOOM ..... HÍVJ!	AIR COMBAT ..... 11900.-	TEKKEN ..... HÍVJ!

**Hihetetlen, de igaz!**

**PSX akció, csak 7 napig!**

**1995.12.11. - 1995.12.18.**

**PSX gép + Demo CD + 1 joy 79999.- helyett csak**

**69999.-**

### KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS).....2999-3499 Ft	SNES PHANTOM ARCADE JOY .....4999 Ft
SEGA PHANTOM ARCADE JOY .....4999 Ft	SNES USA KONVERTER .....3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0 .....9999 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0.....9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER.....7999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER.....6999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL.....1999 Ft	SNES SCART KÁBEL.....1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL.....1999 Ft	SNES JOYHOSSZABBÍTÓ KÁBEL.....HÍVJ!
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK.....7999 Ft	SNES 6 JÁTEKOS TRI BAL ADAPTER.....HÍVJ!
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD.....1999 Ft	SUPER GAME BOY .....9999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER.....3999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER .....1299 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER.....1299 Ft	NES ACTION REPLAY.....5999 Ft
SNES CONTROL PAD .....2999 - 3499 Ft	

### SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

PC JOY - EDGE II.....2999 Ft	PC EGÉR (2-3 gombos) .....2999 Ft
PC JOY - HAWK+.....2999 Ft	COMMODORE JOYSTICKOK.....1999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD.....2999 Ft	COMMODORE FREE WHEEL (kormány).....3999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX.....5999 Ft	COMMODORE FOOT PEDAL (pedál).....2999 Ft
PC JOY - FX 2000 .....2999 Ft	AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL .....999 Ft
PC JOY - COMMAND Control pad + játék.....3999 Ft	DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek.....2999 Ft
PC JOY - TORNADO.....2999 Ft	SCREENBEAT 3 AKTIV HANGFAL (2 x 10 WATT).....3999 Ft
PC JOY - OPTIX.....7999 Ft	

### SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)  
CD ROM GAMES  
PC ATTACK  
PC FORMAT  
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)  
EDGE  
X-GEN  
**KONZOL:**  
3DO MAGAZINE (3DO)  
C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)  
EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)  
EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)  
GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)  
TOTAL (NINTENDO)  
ULTIMATE (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)

Az 576 KByte boltjaimban  
árusított bármely játékgépet,  
programot elcserélnem,  
árát beszámítandó a gyűjteményem  
számára felajánlott

- 1900 előtti részvényekért, szövetkezeti és  
egyéb üzletrészvényekért,  
- 1920 előtti képes levelezőlapokért,  
- a századfordulón kiadott  
Franklin kiadású Verne könyvekért.  
Meghívók, táncrendek, menükártyák,  
kéziratok, aláírások is érdekelnek.  
Keresek Békekölcson könyvényeket.  
**Telefon: 1295-303**  
(munkanapokon 9-14 óráig).

Levélcím: 1389 Budapest, Pf. 132.

### FANTASZTIKUS AKCIÓ!!!

**FADE TO BLACK (PC CD)**

**+**

**COMMAND CONTROL PAD**



**9999,-**

**MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!**



# ÁLLJ!

Ne is olvass tovább!

Az ezen és a hátsó belső borítón található játékok legnagyobb része (nemcsak az itt feltüntetettek!) mátol 20-50%-os árengedménnyel kaphatók, amíg a készlet tart. **Nehogy kihagyd ezt a lehetőséget!** Karácsonyi vásárunk részleteiért hívd az alábbi telefonszámokat:

**Forródrót:**  
**(06-1)-112-6415**  
**(06-72)-313-863**  
**(06-96)-322-151**

## AMIGA PROGRAMOK

ALADDIN AGA	5999
AMNIO	1999
ARCADE POOL	1999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
BAAL	899
BANSHEE-A1200	4999
BATMAN RETURNS	2999
BENEFACOR	3999
BILL S TOMATO GAME	1499
BOB S BAD DAY	1999
BRIAN THE LION-A1200	3999
BUDOKAN	2999
BURNING RUBBER	2999
CADAVER + PAYOFF	2999
COLONIZATION	6999
CYTRON	3499
DENNIS AGA	2999
DEVIOUS DESIG	1499
DISPOSABLE HERO	3999
DRAGONSTONE	3999
DYNASTY WARS	999
EXC.GAMES COLLECTION	4999
-ARCHER MACLEANS POOL	3999
-POPULOUS 2	
-SHUTTLE	
EYE OF BEHOLDER 2	3999
ISHAR 3	3999
JIMMY WHITE SNOOKER	2999
LAST BATTLE	2999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LION KING AGA	4999
LOTUS TRILOGY	4499
MENACE	999
MICROPROSE F1 GP	3999
NIG.MANSELL WORLD CH.SHIP	4499
NINJA REMIX	1999
NORTH AND SOUTH	1999
OUTRUN EUROPA	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
POOLS OF DARKNESS	2999
PREM.MANAGER 3 MULTI EDIT	2999
RISE OF ROBOTS	4999
RISE OF ROBOTS AGA	4999
RVF HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SENSIBLE GOLF	5999
SENSIBLE SOCCER	5999
SHADOW WORLDS	2999
SKIDMARKS	3999
SUBWAR 2050 AGA	4999
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	4999
-BODY BLOWS	
-OVERDRIVE	
-SUPERFROG	
THE KILLING GAME SHOW	1499
THE KRYSTAL	1999
THEME PARK AGA	4999
TREASURES OF SAVAGE F.	3499
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TURRICAN	1999
TURRICAN 2	1999
UFO AGA	4999
WRECKERS	999

## CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999
ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED 3D	6999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999
ALL TERRAIN RACING	4999
BANSHEE	5999
BATTLE TOADS	3999
BENEATH A STEEL SKY	5999
BUBBA AND STIX	4999
CANNON FODDER	4999
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	4999
D GENERATION	3999
DANGEROUS STREETS	1999
DISPOSABLE HERO	4999
DRAGON STONE	3999
FIELDS OF GLORY	5999
FIRE AND ICE	3999
FLY HARDER	2999
FURY OF THE FURIES	3999
HEIMDALL II	5999
HUMANS	3999
INTERNATIONAL KARATE +	2999
JOHN BARNES FOOTBALL	2999
JUNGLE STRIKE	4999
KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	2999
LEGACY OF SORASIL	4999
LITTL Divil	5999
LOTUS TRILOGY	4999
MICROCOSM	7999
NIG.MANSELL WORLD CHAMP.	4999
PINBALL FANTASIES	4999
PIRATES GOLD	4999
PREMIERE	4999
RISE OF ROBOTS	7999
SHADOW FIGHTER	5999
STRIKER	4999
SUBWAR 2050	4999
SUMMER OLYMPIX	1999
SUPERFROG	3999
SUPER METHANE BROTHERS	2999
SUPER PUTTY	2999
SURF NINJAS	2999
TOP GEAR 2	4999
TROLLS	1999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999

UNIVERSE	5999
WORMS	5999
ZOOL	3999
ZOOL II	4999

## C64 KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699
ACROJET	699
AIRBORNE RANGER	699
ALIEN 3	299
ARMALYTE	699
BADLANDS	699
BILUE BARON	699
CALIFORNIA GAMES	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699
CONTINENTAL CIRCUS	699
CRACKDOWN	699
DELTA	699
DOUBLE DRAGON	699
DRAGONS OF FLAME	699
F15	699
FLIMBO S QUEST	699
FORGOTTEN WORLDS	699
GAMES WINTER EDITION	699
GEMINI WINGS	699
GO FOR GOLD	699
GRAND MASTER CHESS	699
HAWKEYE	699
HEROES OF THE LANCE	699
HUNTERS MOON	699
INDIANA JONES FATE OF ATL.	699
LAST DUEL	699
LAST V8	699
LED STORM	699
LEMMINGS	1999
MC DONALD LAND	299
MERCUS	699
MICROPROSE SOCCER	699
MOONWALKER	699
MULTIMIXX I	699
MULTIMIXX IV	699
MULTIMIXX V	699
NIGHTSHIFT	699
NINJA COMMANDO	699
NINJA RABBITS	699
OUTRUN	699
OUTRUN EUROPA	699
PIHATES	999
Q10 TANK BUSTER	699
QUEDEX	699
RICK DANGEROUS 2	699
ROBOCOP	699
RODLAND	699
SILKWORM	699
SKATIN USA	699
SOCCER DOUBBLE 2	999
SOCCER DOUBBLE 3	999
SOLO FLIGHT	699
ST DRAGON	699
STRIDER 2	699
SUMMER CAMP	699
SUPER MONACO GP	699
SUPER SCRAMBLE	699
SWIV	699
TETRIS ÉS KIKUGI	699
TIGER ROAD	699
TITANIC BLINKY	699
TURBO CHARGE	699
TURRICAN	699
TUSKER	699
WINTER GAMES	699

## C64 CATRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
ROBOCOP 3	999
SHADOW OF THE BEAST	999
TOKI	999

## C64 LEMEZEK GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK	999	599
-POSTMAN PAT		
-SOOTY AND SWEEP		
-COUNT DRACULA		
-POPEYE 2		
-THE WOMBLES		
-SUPERTED		
POPEYE COLLECTION	999	599
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLLECTION	999	599
-POSTMAN PAT 1,2,3		

## C64 LEMEZEK

ACTION FIGHTER	699
ALIEN 3	999
BAAL	799
BBURAGO RALLY	999
BLUES BROTHERS	599
BUDOKAN	999
CAPTAIN FIZZ	799
CHUCK ROCK	999
CREATURES	999
CREATURES 2	999
DALEK ATTACK	799
DARKMAN	999
DIE HARD 2	999
DOUBLE DRAGON 3	999
DYNASTY WARS	999
ELVIRA 2	999
F16 COMBAT PILOT	999
FIGHTER BOMBER	999
FINAL FIGHT	999

FLIMBO S QUEST	999
GOLDEN AXE	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999
HUDSON HAWK	799
INDIANA JONES IV ARCADE	999
JAMES POND	699
JAWS	699
JUDGE DREDD	999
LAST NINJA 3	999
LETHAL WEAPON	799
LICENCE TO KILL	999
LONG LIFE	999
LOTUS EDSPIRIT	999
MC DONALD LAND	999
MICROPROSE SOCCER	999
NO LIMIT	999
NORTH & SOUTH	999
OPERATION HORMUZ	699
OPERATION NEPTUN	999
PINK PANTHER	999
RAMBO 3	999
ROAD RUNNER	699
ROBOCOP 2	999
RODLAND	999
RUNNING MAN	999
SHADOW DANCER	999
SHADOW WARRIOR	999
SHINOBI	999
SKULL & CROSSBONES	999
STEIGAR	699
STREET ROD	999
SUBURBAN COMMANDO	999
SWORD OF HONOUR	999
TERMINATOR 2	999
TEST DRIVE 2	999
TETRIS ÉS KIKUGI	699
TIME MACHINE	999
TIME SCANNER	999
TOM & JERRY 2	999
TOTAL RECALL	999
TURBO OUTRUN	999
TURRICAN II	999
TUSKER	999
VENDETTA	999
WINTER SUPER SPORTS 92	999

## SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADVENTURES OF DR FRANKEN	8900
BATTLE BLAZE	7900
BLACKTHORNE	9900
CRAZY CHASE	7900
HARLEY	7900
JAMES BOND JR	7900
KENDO RAGE	7900
MEGEMEN SOCCER	9900
OPERATION LOGIC BOMB	7900
PUSH OVER	5500
THE UNTOUCHABLES	9900
X KALIBER 2097	8900

## SNES PAL CARTRIDGE-OK

BATMAN FOREVER	13900	11900
BLACKHAWK	7900	
BRUTAL	9900	
CANNON FODDER	9900	
CLAYMATES	8900	
COOL SPOT	6900	
DEMOLITION MAN	12900	9900
DONKEY KONG COUNTRY	12900	
DONKEY KONG COUNTRY 2	HIVJ	
DOOM	14900	
EARTHWORM JIM 2	HIVJ	
FIFA 96	12900	
FULL THROTTLE	9900	
GHOUL PATROL	7900	
HAGANE	9900	7900
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	5900	
INCREDIBLE HULK	10900	
INT.SUP.STAR SOCCER DEL.	HIVJ	
JUDGE DREDD	11900	
JUNGLE STRIKE	9900	
JUSTICE LEAGUE	12900	
KILLER INSTINCT	11900	
LEMMINGS 2	9900	
MECHWARRIOR 3050	HIVJ	
MEGA MAN 7	HIVJ	
MICRO MACHINES	8900	
MORTAL KOMBAT 2	11900	
MORTAL KOMBAT 3	12900	
NBA LIVE 96	HIVJ	
NHL 96 HOCKEY	12900	
OUT TO LUNCH	9900	
PARODIUS	6900	
PINBALL FANTASIES	9900	
POWER DRIVE	9900	
PRIMAL RAGE	14900	11900
R TYPE III	6900	
RISE OF ROBOTS	9900	
ROBOCOP VS TERMINATOR	9900	
SIDEPOCKET	9900	
SMASH TENNIS	8900	
SOCCER KID	5900	
SPECTRE V	5900	
SPIDERMAN MAX.CARNAGE	9900	
SPIDERMAN TV	9900	
STARGATE	11900	
STUNT RACE FX	12900	
SUPER BATTLE TANK 2	6900	
SUPER BC KID	10900	
SUPER BOMBERMAN 2	7900	
SUPER BOMBERMAN 3	12900	
SUPER MARIOWORLD	7900	
SUPER TURRICAN 2	12900	

TETRIS AND DR MARIO	7900
TRUE LIES	9900
URBAN STRIKE	HIVJ
YOUNG MERLIN	7900
VORTEX	9900
WEAPONLORD	12900
WOLVERINE	9900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900

## GAME BOY CARTRIDGE-OK

ASTERIX	6900
BATMAN FOREVER	6900
BC KID 2	5900
BOMBERMAN	6900
DAFFY DUCK	5900
DONKEY KONG	5900
LION KING	5900
OBELIX	6900
PINBALL FANTASIES	5900
PRIMAL RAGE	6900
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)	4900
SPACE INVADERS	4900
STARGATE	5900
STREET FIGHTER 2	5900
SUPER MARIO LAND	4900
SUPER MARIO LAND2	5900
TETRIS 2	5900

## 32X CARTRIDGE-OK

AFTERBURNER	11900
COSMIC CARNAGE	13900
NBA JAM TOURNAMENT ED.	6900
SPACE HARRIER	9900
VIRTUA RACE DELUXE	12900

## GENESIS CARTRIDGE-OK

BUBBLE AND SQUEAK	7900
CASTLEVANIA BLOODLINES	7900
DINOSAURS FOR HIRE	7900
DR RBOTNIK S MEAN MACHINE	7900
NFL FOOTBALL 94	8900
OUTRUNNERS	9900
RANGER X	7900
SUBTERRANIA	8900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900

## MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

ANIMANIACS	9900
BARNEY THE DINO	7900
BATMAN FOREVER	12900
BONANZA BROS	5900
CHESTER CHEETAH II	8900
CRASH DUMMIES	7900
DEMOLITION MAN	11900
DYNAMITE HEADY	9900
DR ROBOTNIK S MEAN MACH.	6900
DRAGON 'S REVENGE	5900
EARTHWORM JIM 2	HIVJ
FIFA 96	12900
GLOBAL GLADIATORS	6900
INCREDIBLE HULK	6900
JAMES BOND 007	4900
JUDGE DREDD	11900
JUNGLE BOOK	9900
LANDSTALKER	8900
MAN OVERBOARD	6900
MORTAL KOMBAT 3	12900
MR NUTZ	7900
NBA LIVE 96	HIVJ
NHL 96 HOCKEY	11900
ONSLAUGHT	6900
OUTRUN 2019	5900
PITFALL	9900
PRIMAL RAGE	13900
PRINCE OF PERSIA	8900
PUGSY	5900
RED ZONE	6900
ROCK AND ROLL RACING	5900
ROLLING THUNDER 2	5900
ROLO	7900
RUGBY WORLD CUP 1995	7900
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPIKÉK)	9900
SONIC 3	9900
SONIC & KNUCKLES	11900
SPARKSTER	9900
SPIROU	9900
SPOT 3	HIVJ
TECMO SUPER BOWL	8900
TOYS	6900
TRUE LIES	9900
XENON 2	5900
VIEW POINT	9900
VIRTUA RACING	11900
WARLOCK	9900

## GAME GEAR CARTRIDGE-OK

BATMAN FOREVER	8900
CHOPFLIFTER 3	5900
DESERT STRIKE	4900
DONALD DUCK 2 DEEP DUCK	3900
DRAGON	5900
DYNAMITE H.	5900
ECCO THE DOLPHIN 2	6900
F1 CHAMPIONSHIP EDITION	8900
FIFA SOCCER	6900
GEARWORKS	4900
JAMES BOND 007	5900
MICKY MOUSE 3	7500
NHL HOCKEY	6900
PETE SAMPRAS TENNIS	3900
PRIMAL RAGE	7900



## MŰLT ÉS JÖVŐ

Szokás az évet egy rövid visszatekintéssel illetve a jövőbeli tervek előrevetítésével zárni. Én sem szeretném megtörni ezt a hagyományt, úgyhogy most két napirendi pont következik, két örök kérdés: mivel szolgáltuk az Urat (ez Te vagy, kedves Olvasó) és Quo Vadis (hogyan tovább, Emberke?).

**1. A MŰLT:** egy külső szemlélő nem sok változást fedez fel az egy évvel ezelőtti és a mai lap között. Ő ugyanazt a színvonalas színes magazint látja, pedig komoly előrelépéseket tettünk az olvashatóság, a látvány, a szórakoztatás és az informálás terén. Láthatóan csökkent a túlzott szinkavalkádban úszó oldalak száma, a letisztult oldalakon megjelent a színnel való kiemelés, mint a hangsúlyozás egyik fő eszköze, a képek mérete nagybobbodott, hiszen az írott információk mellett nagyon fontos szerepe van a vizuális szolgáltatásoknak is. Egy látványos, nagyméretű kép többet mond a legügyesebb megfogalmazásnál is. Jó poénnak indult, majd olvasói nyomásra állandósult a cikkek szerzőinek öniróniáról árulkodó eltorzított képmása - a sikere minden elképzelésünket felülmúlta. És végül, de nem utolsó sorban jó látni, hogy a fél éve indított kezdeményezésünk, a kódokkal, infókkal, térképekkel és tippekkel teli lefűzhető melléklet is befutott, kizárólag pozitív visszajelzés érkezik vele kapcsolatban.

**2. A JÖVŐ:** na, erről már nehezebb beszélni. Manapság felettebb igaz a mondas: ember tervez, Isten végez. Kiszámíthatatlan folyamatok határozzák meg jövőbeli terveink sikerét - gondolok itt a gazdaságnak, valamennyiünk pénzügyi helyzetének és a technikának fejlődésére, alakulására. Tudjuk, érezzük, hogy a jelenlegi árszintünk már nem mindenki számára közömbös (és most enyhén fogalmaztam), ezért komoly lépés meghozatala előtt állunk. Egy huszárvágással szeretnénk áthágni a magas pénzügyi akadályokat és olcsóbban még többet nyújtani. Lehetetlennek hangzik, de ötletünk egyedülállósága és az a tény, hogy minden konkurens előtt lépünk meg, biztosítani látszik a sikert. A kódos fogalmazás nem véletlen: nem akarjuk elkiabálni a dolgot. Annyit előjáróban azért elárulok, hogy ne érjen senkit sokk: lehet, hogy jövőre egy teljesen más külsővel, extrém design-nal és vadiúj rovatokkal felvértezett 576-ot olvashattok - meghozza kéthetente! De pssst!

Ezzel a bombahírről szeretnék mindenkinél kellemes karácsonyi ünnepeket és az ideinél kicsit felszabadultabb új évet kívánni. Találkozunk 1996-ban, az 576 évében!

A főszerkesztő

**KÖVETKEZŐ SZÁMUNK  
JANUÁR KÖZEPÉN  
JELENIK MEG.**

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-
92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-					

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 20 szám 1300 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 9 szám pedig 1260 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizet az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.



# 576

## KByte

# TARTALOM

A karácsony öles léptekkel közeledik, a kiadók eddig feltve őrzött produkcióikat most dobják dömpingszerűen piacra, a vásárló meg csak néz, mint Rozi a moziban; melyiket válassza, ez itt a kérdés. Az elkövetkező 45 oldal pedig a válasz.

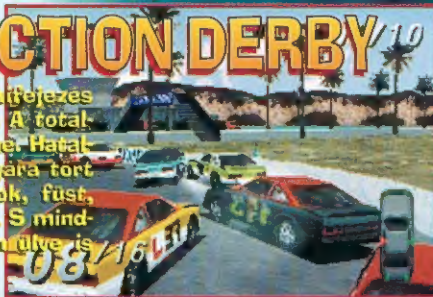
## STONEKEEP

A szerepjátékok királya kénytelen felállni trónjáról, és a többi alattvaló közé ballagni. Az eddigi király személyét mindenki döntse el saját maga, majd kezdjen bele az Interplay legújabb szerepjátékába...



## DESTRUCTION DERBY

A roncsderbi enyhe kifejezés a játék jellemzésére. A total-kar-rally találóbb lenne. Hatatmas ütközések, röpítvények, autók, üvegekszilánkok, füst, olajtölcsök mindenütt. S mindent egy karosszékből élvezhetjük.



## WORMS

Itt van az egész bagázs: a pondró, a hernyó, a sajtukac, a sárgiliszta, a belfereg és pacstapjtásaik. Mindegyikük kedvenc játékszerét: golyószórót, páncéltörőt, atombombát - majd egy órást hüllyültek.



## WIPEOUT

A sebesség megszállottjai készüljenek: megjelent minden idők legsebesebb űrhajszája! Ha egyszer kipróbálsz, elkap a játékláz és a székhöz szegez, mint a legvadabb centrifugális erő.



HÍREK	4-5
STONEKEEP	6-7
NHL '96	8-9
DESTRUCTION DERBY	10-11
DUMA/BUKÁS/TOPLISTA	15
WORMS	16-17
FATAL RACING	18-19
SILVERLOAD	20-21
BUG! (SATURN)	22
SEGA RALLY&VIRTUA COP (SATURN)	23
RAYMAN (PSX)	24
EARTWORM JIM 2 (SNES, MD)	25
S. BOMBERMAN 3 & PACMAN 2 (SNES)	26
DOOM (SNES)	27
KIRBY KÉT ÚJABB KALANDJA (SNES)	28
NHL '96 & FIFA '96	29
3DO ROVAT: KILLING TIME	30
ÉRKEZÉSI OLDAL	31
SIM ISLE	32-33
WIPEOUT	34-35
MORTAL KOMBAT 3	36
CYBERMAGE	37
NAVY STRIKE	38-39
RÉMKÉP-REGÉNY	40
TIMEGATE EXKLUZÍV	41
DUPLA CSEVEGŐ	42-43
NBA JAM T. E.	44
ASCENDANCY	45-47

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/12-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.



## SIERRA ON LINE

Úgy látszik a cég specializálta magát a maximális élethűséggel megvalósított horrorjátékokra, ugyanis a **SHIVERS** címmel megjelenő kalandjátékuk erősen bővelkedik misztikus és horrosztikus jelenetekben. Egy tinédzsért alakítunk, aki fogadásból eltölt egy éjszakát a Szokatlan Dolgok és Furcsa Esetek nevű múzeumban, melyet évekkel ezelőtt egy túlvilágkutató pro-



fessor alapított, akinek egyik utazása során nyoma veszett. A pletyka szerint a másvilág teremtményei jöttek el érte, hogy lelkével fityessen a világukba való betolakodásért. Úgy tudni, a múzeumot is megszállják éjjelente a szellemvilág teremtményei - úgy-hogy nem lesz zavartalan az ál-munk. A játék jellemzője a meg-hökkentő és borzongató jelenete-ken és hangokon kívül, hogy 640\*480-as SVGA-ban barangol-hatunk, mindent közelről meg-vizsgálhatunk. A legtöbb gondot az előbbrejutásban a milliányi rej-tély és feladvány kibogozása je-lenti majd (találós kérdések, misztikus feladványok, apránként összeálló puzzle-k). Érdekesség, hogy akárhányszor újra lehet kezdeni a játékot, mindig más és más lesz a történet folyása (ez eddig unikumnak számít a ka-landjátékok terén). **A játékot decemberre ígérük PC CD-ROM-ra**, de szerintem jövő ta-vaszig nem lesz belőle valóság. Rajzfilmeket is megszégyenítő minőségben jelenik meg hamaro-



san ugyancsak a Sierrától a **TORPIN'S PASSAGE**. A -mondhatni - "animációs film" va-rázslatos világában egy 16 éves legényt alakítunk, akinek szüleit és szerelmét egy gonosz varázsló kámforra változtatta és ezért legfőbb célja, hogy a megátalko-dott nőszemélyt (a boszorkát) móresre tanítsa. Az irányítás a King's Questből már megismert módszereken alapul, a fura szer-zetek leginkább Alíz Csodaor-szágból "kölcsönzöttek", a hu-morról Al Lowe, neves író gon-doskodik, a zenei aláfestést pe-dig az inkább művészfilmes kö-rökben ismert világhírű kom-po-nistának, Micheal Legrandnak köszönjük. A történet jónéhány csavart tartalmaz, amely csak ké-sőbb derül ki: elrabolt hozzátar-tozóink nem az édes szüleink, csak gyámjaink, vérszerinti őseinket születésünkkor megölték. Akkori megmentőnk, a dadus pedig az a boszorkány, akit most életre-ha-lálra üldözünk. Nagybátyánkról, akivel kalandjaink során találko-zunk, kiderül, hogy szüleink gyil-kosa és bennünket is végleg el akar tenni az útjából... Hogy mi-lyen rejtély húzódik meg a háttér-ben, azt nekünk kell kideríteni. Erre alkalmunk csak **év vége magasságában, PC CD-ROM-on** lesz.

## VIRGIN INTERACTIVE



A multicég is, mint arról már be-számoltunk, kiadja saját flipper-változatát, **TILT** néven. Mivel lapzártáig nem érkezett meg a végleges verzió, ezért néhány szó erejéig itt, a Hírekben vissza-térnék rá. Volt szerencsém látni a minap a játék demóját és állitha-tom, hogy sebességben és élet-szerűségben még nem láttam hozzá foghatót. A részletgazdag 3D-s felületet egy 486DX2-es is megfelelő sebességgel mozgatja, ettől erősebb gépeken pedig nyoma sincs ricegésnek, akado-zásnak. További érdekesség,

hogy a fényes golyóbis felületén az aktuális háttér tükröződik - mint az életben. A 6 féle tábla (névszerint Roadking USA, Space Quest, Fun Fair, Myst and Majik, Gangster és Horror) min-degyike más és más speckókat rejt: hoolahopok, lenyíló rámpák, lasztinyelők, stb. A felületek Silicon Graphics gépeken készül-tek, a perspektívák szabadon vá-laszthatók, a síklátásúak vissza-kapcsolhatnák 2D-be is, a han-gok pedig a régi jó faborítású, "döngő" flippereket idézik. **Me-g-jelenés a napokban, csak PC CD-re.**

Ismerős következik: a **Sensible Golf** (ritka véletlen folytán) már megjelent Amigára, s csak most, karácsony előestéjén kerül kia-dásra a PC-s változat. A hírek szerint minden marad a már



megismert formában: apró em-berkék, 24 golfpálya, poénpetár-dák, digitalizált hangeffektek, magávalragadó hangulat. A golf-nak, mint sportnak az ismerete nem előfeltétel, nem kellene-k hozzá technikai ismeretek, sok-kal inkább egy jóadag lökötsé-g, elvonatkoztatási képesség. Aki szereti az ilyesfajta szöszmötölős játékokat, az mindenképpen sze-rezze be, **A napokban PC-re és PC CD-re jön ki.**

## RÖVIDEN



A shoot-em-upok szerelmeseinek ajánlja legújabb lövöldözős anya-gát az **ELITE**. Az **AFTER-SHOCK** névre keresztelt játékban



valójában semmi más dolgunk nincs, mint hogy a texture mapped technikával képzett terepeken helikopterünkkel minden mozgót kilőjünk. A nagyon változatos hátterekkel és érdekes küldetésekkel felszerelkezett játék **jövő év elején várható PC-re.**

Egyelőre még arra vár a tengerentúli fejlesztőgárda, a **SCAVENGER**, hogy "szerény" kivitelezésű kaland/akciójátékukat, az **INTO THE SHADOWS** című eposzt valaki felkarolja. A középkori környe-



zetbe ágyazott játék erőssége a grafika: 256 színű SVGA, renderelt szereplők, a mozgást perspektívikusan követő háttéranimáció, valósidejű megvilágítás. A játék lényege pedig dióhéjban: lovagi páncélba bújtatott hősünkkel kell egy elátkozott várkastély termeiben, katakombáiban és várfalain túlvilági lényekkel megküzdenünk (ez az akció) és a kastély évszázados rejtélyét felderítenünk (ettől pedig kaland). **Megjelenésének időpontját még sűrű homály fedi.**

Szenzáció! Az **EF2000** után a **WING COMMANDER 4** a következő "áldozat". Ugyanis a december folyamán boltokba kerülő játékhoz mellékelte novelláskötet és kezelési útmutató magyar nyelven lesz hozzáférhető! Az 576 KByte



egyedülálló kezdeményezésének keretében számos, igen jónevű és kiváló játék kézikönyve a közeljövőben magyarul szól majd a vásárlókhhoz - és semmivel sem drágábban, mint a játék eredeti, angol változata. A produkció egyébként 6

CD-s lesz, 90 percnyi videoanyaggal, felpörgetett grafikával, lecsökkentett töltési idővel - és persze egy közel 100 oldalas szuper kivitelezésű kézikönyvvel.

### SHINY ENTERTAINMENT - FUNSOFT

Az amerikai illetőségű cég és európai disztribútora minden bizonnyal az idei év legnagyobb durranását dobják piacra. A játékvilág legfurcsább teremtményének kalandjairól van szó: az **EARTH-WORM JIM 1 & 2**-ről. Igen, jól látjátok: az első és második epizód egyidőben, dupla-kiadásban lát napvilágot. Egyedülálló kezdeményezés! Azt hiszem az izompacsirta földigilisztát senkinek nem kell bemutatnom, újságunknak már több alkalommal volt sztárja (régebben kizárólag konzolon). A szuper-erőt rejtő ancúgiában teheneket, ürkányákat, pondró királynőket meg ilyesmiket terrorizáló kukac minden idők egyik legszó-



rakoztatóbb teremtménye. A véletlenül talált ürühája segítségével kezét és lábát kapott csúszómászó ugrik, lő, lebeg, ostromozik, csimpaszkodik: mindehhez persze saját testét használja fel, mint propeller, ostor, kötél, stb. Információk szerint nem kell majd erőgép ahhoz, hogy hozza a konzolokon már megszokott finomscrollt és aprólékos animációkat a játék, a hangokról pedig ódákat zengenek a cég információs anyagai. A képre nézve akár el is hihetjük - én már most hallom a lézergéppuska ropogását... **A platformjátékok reformerének megjelenését a napokban várhatjuk PC CD-re.**

### ELECTRONIC ARTS

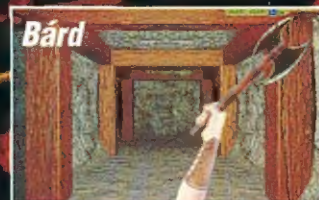
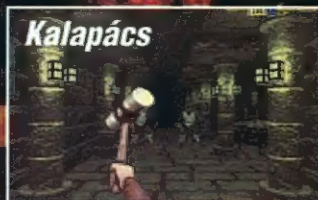
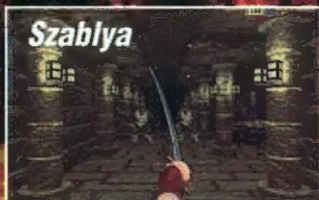
Az Epic Megagames megkötötte pályafutásának eddigi legnagyobb üzletét: leszerződött a legújabb flipperük, az **Extreme Pinball** forgalmazására az EOA-val. Az egyelőre 4 táblás játékot a tervek

szerint újabb asztalok kiadása követi majd, ez csak ízelítő. A mára fotorealisztikussá vált játékstílus, a flipper, náluk még maradt a régi bevált recept szerint készült produkció: kézzel rajzolt hátterek, több képernyős finomscroll. Extra újtásként a laszti animált (például forgó földgömb, tűzlabda), az asztalok felületén több olyan tereptárgy is van, amely adott pontszám elérése után bekapcsolódik a játékba (adást sugárzó televíziós képernyő, lángoló halálfejek köröznék az asztal felett), az alsó mátrixképernyőn haláli animációk pörögnek, és végül, de nem utolsósorban a zene és hangeffektek CD-ről szólnak (olyanok is!). **Az aktuális CD még a karácsonyi hajrában napvilágot lát, a többi tábla a jövő év folyamán várható.**





## Rövid gyűjtemény fegyvereink képéről.



### TÖRTÉNT EGYSZER...

Stonekeep lakói nyugalomban, békében éltek már jó ideje. Mindenkinnek megvolt a maga dolga a várudvarban, s úgy látszott, hogy a hegyoromra épített váracskák nyugalmát senki és semmi meg nem zavarhatja... Ám az egyik - szintén békésnek és nyugodtnak ígérkező - verőfényes tavaszi napon **sötét felhők úsztak a nap elé**, s a sötétség körülzárta a várat, és lassan elkezdett befolyni a tornyok ablakain, a várfal lövésein. Aki a sötétség útjába állt, az **menthetetlenül elpusztult**. A várkapuban ekkor megjelent az

Esküszöm, szóhoz sem jutok!  
Azt hiszem trónfosztás lesz...



Árnyéklovag, s Stonekeepet, lakói földi maradványaival együtt a mélybe parancsolta... Senki se menekült meg Stonekeepből Drake-en kívül. Drake csodálatos menekülésére a mai napig nem tud választ adni... Pedig tíz éve történt. A sötétség elől egy csuhas alak magával vitte, s elteleportálta a váron kívülre. Drake rendszeresen járt ki évről-évre Stonekeep helyére, s legutolsó



minőségre van szükség, megfelelő sebességgel. A Stonekeep minden eddigi PC-filmen túltesz: **SVGA-ban is akadozásmentes, a beszéd végig tökéletesen hallható**, nem "dadog". Csak a Wing Commandert tudom elenpéldaként felhozni: kisebb a képernyő, mégis akadozik a film. Tehát ezen a téren maximálisan meg vagyok elégedve vele. Maga a játék? Háááát, az se kutya. **Teljes képernyős, élet-szerű grafika** (néha már-már elhittem, hogy egy labirintusban bókászom...), **digitalizált, remekbeszabott ellenfelek**. A hangok sztereóban szólnak (hallani, hogy a jobb vagy

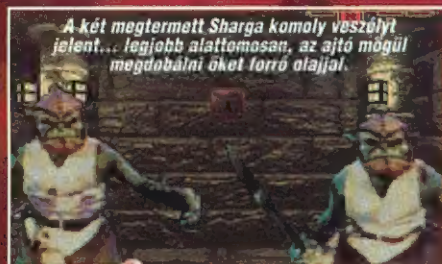
használni. A képernyőn a kurzorunk átalakul, ha valami érdemlegeset cselekedhetünk: kapcsoló meghúzásakor, tárgy felvételekor, stb. **Három érdekes állandó "tárgyunk"** van: egy varázstükör, melyben magunkat láthatjuk a jobb felső sarokban szemből; itt öltöztethetjük fel magunkat, illetve társainkat, ha vannak. Nincs túlbonyolítva, a kezekbe fegyvert, magunkra egy sisakot, inget és gatyát aggathatunk. **A tükör alján található életerőpontjaink száma**. Másik varázstárgyunk a scroll, melyen tárgyainkat láthatjuk. Ez egy tárgy felvételekor automatikusan megjelenik, s pakolha-

**Hogy miféle trónfosztás? Hát a szerepjátékok királya kénytelen felállnia trónjáról, és a többi alattvaló közé bal-lagni. Az eddigi király személyét mindenki döntse el maga (részemről talán a Land of Lore), majd kezdjen bele az Interplay legújabb szerepjátékába... Szerintem sokaknak lesz az enyémmel megegyező véleménye.**

sétájakor ismét egy misztikus esemény történt vele: Thera, a föld istennője jelent meg, s Drake lelkét kiszabadította testéből, és levitte Stonekeepbe, a mélybe.

a bal oldalról közelít az ellenség), a zenének General MIDI-n csodálatosak. A kezelés a lehető legegyszerűbb: a bal egérgomb a bal kezünk, a jobb a jobb - tehát a csatákban csak ezeket kell

tunk rá, illetve itt lehet két tárgyat egymáson használni (pl. a kulcsot a kulcskarikára). **A scrollokat emberünkre kattintva olvashatjuk el**, a kajákat ugyanígy fogyaszthatjuk. **Harmadik**



A két megtermett Sharga komoly veszélyt jelent... legjobban alattomosan, az ajtó mögül megdöbálni őket forró alajjal.



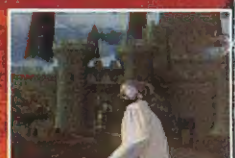
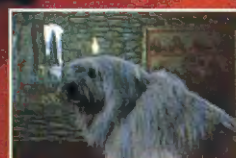
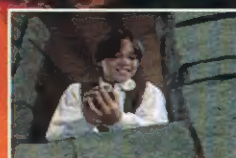
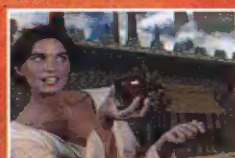
Rémisztő ellenfelek. Látnátok csak közelről a fogait!



Íme a nemtudommiacsoda hőskorában. Ekkor még a csatornában folyt a szennyvíz.

### CSODÁLATOS FILMRÉSZLETEK

Nem tudom ki hogy van vele, de én imádom a filmbejátszásokat a játékokban. Persze ehhez tényleg jó film-









Az első jégkorongbajnokságot több, mint 100 éve, Kanadában rendezték. A kanadai Stanley Kupa története pedig 1893-ig nyúlik vissza. Ezután mi sem lehet természetesebb, mint hogy a világ legfontosabb bajnokságának számítógépes változatát az Electronic Arts egy kanadai csapata hozta össze.

"Némelyik csapatnál és játék



# NHL HOGY

Az Electronic Arts immár minden év végén elhódítja az összes sportprogramoknak járó díjat. Valószínűleg így lesz ez idén is, hiszen a FIFA-ban még be sem fejezték az első évadot már megérkezett az NHL. A program az előző változathoz képest a mérkőzéseken igazán sok újat nem nyújt, de a grafika és a hangok fejlődése egészen meglepő.



A program nem csak játéknak, hanem az NHL lexikonának is kiváló.

## FŐMENÜ

A főmenüben végignézhjük az NHL-ben résztvevő csapatok összes statisztikáját. Itt megtaláljuk a több, mint 700 játékos minden adatát (a játékosok 14, a kapusok 8 különböző kategória szerint vannak értékelve) és fényképét és vagy 300 akcióképet is. Némelyik csapatnál és játékosnál rövid videójátékos mutatja be az előző bajnokság legmegtehető pillanatait.

Az opciók pontban a külső jellemzőket (a különböző zajok hangereje és a játék grafikájának minősége) állíthatjuk be. Itt kikapcsolhatjuk a közönséget, a jégön feltűnő reklámokat, a játékosok árnyékát és tükrözését és sok egyéb dolgot. A mérkőzés természetesen akkor a leglátványosabb, ha nagy felbontásban és minden lehetőséget bekapcsolva játszunk, de ehhez bizony elég jó gép kell. Egy szimpla 486 DX4-en már néhány dolgot a játék élvezhetősége érdekében ki kellett kapcsolnom.

A nehézséget három fokozat közül kell kiválasztanunk. A Rookie-t a kezdőknek találták ki. Itt a gép irányította játékosok lassabban korcsolyáznak és löknek. All-Star szinten viszont a korongot már csak a viaszajátékosok lelassításakor fogjuk meglátni.

Négyféle játék közül választhatunk. A harátságos meccsek, a bajnokság és a kieséses rendszerű meccsek ismertek. A legérdekesebb a modemes forma, melyben két fávoll gépen játszhatunk remek meccseket, s

hatjuk a büntetéseket (Penalties), a lest (Offsides), a kétvonalas passzt (Two line passes), a tilos felszáradást (icing), a sérüléseket (Injuries), a verekedést (fighting), a kapus irányítását (Goalie control) és megadhatjuk a játékidőt.

A sorcsarénál (Line changes) három lehetőségünk van. Kézi csarénál nekünk kell odafigyelni, mikor jörednek el a játékosok, és a megfelelő pillanatban cserélniük kell. Automata csarénál a gép mindig leírja a fávoll sorokat. Ez sze-



Ez kis felbontás, s a jég tükröződése is ki van kapcsolva.



Ebből a nézetből az egész pályát beláthatjuk.

Ezután jöhet a sorok összeállítása (Edit lines). Itt a baloldalt megjelenő minden mehez egy számot kell rendelni. Egy, a csapatban még nem szereplő játékosnak a Dress-t megnyomva adhatunk mezt, majd a baloldalon a posztjának megfelelő helyre kell tennünk. Egy időben 18 mezőnyjátékos és 2 kapus kaphat mezt. Egy játékos egyszerre két sorban, de egy sorban csak egy poszton szerepelhet. Persze prekkal a beállításokkal sok időt eltölthetünk, de érdemes velük foglalkoznunk, hiszen ez meghatározza az egész bajnokságot.

## IRÁNYÍTÁS

A játékot egyszerre négyen játszhatják, s ők akár együtt, akár egymás ellen is lehetnek. A négy játékost a jégön négy különböző színű csillag különbözteti meg. Ilyankor persze előfordulhat, hogy nem látszik a képernyőn minden játékos embere, de ezen kis gyakorlattal és gyors irányítással lehet segíteni.

Az irányításhoz elegendő egy kétgombos joytick. A két tűzgombnak a billentyűzetben az ALT és a Szóköz, az egéren pedig a bal és jobb oldali gomb felel



Ez látványos kép, de a játék így totál követhetetlen.

rintum a legrosszabb mód, mert teljesen kiszámíthatatlan. Amikor csapatom támadásba indul, kiadom a korongot a bal szélre, hiszen ott jönnie kell valakinek. A gépnek azonban észébe jut a csere, s a szélén csak egy védő szaladgál. Ez persze lefordul, s mivel minden játékosom a cserepad körül bókálzik, meg sem áll a kapuig. Végül a lustának legkényelmesebb mód, amikor nincs sorcsere. Ekkor a játékosok nem fáradnak, így nem kell cserélni sem. Ez persze azt jelenti, hogy a játékról készített statisztikáknak nem sok értelme lesz, hiszen végig a legerősebb sor marad a jégén.

A gyors játékot (Speed game) bekapcsolva nem kell végignéznünk a meccsek előtt a játékosok bemutatását és menet közben a játékosok szinte azonnal felállnak a bulihoz (eggyébként a játék olyan, mint egy igazi jégkorongmeccs, ahol többet van a bírónál a korong, mint a jégén).





# KEY 6

**meg.** Az irányítás így, két gombbal kicsit bonyolult, de némi gyakorlás után megszokható.

## VÉDEKEZÉS:

A koronghoz legközelebbi játékos kiválasztásához nyomjuk le az A gombot.

A B gombot lenyomva játékosunk gyorsabban korcsolyázik.

A korong ellopásához nyomjuk le az A gombot, amikor játékosuk elég közel van a játékszerhez.

A B gombbal ütközve tartóztathatjuk fel az ellenfél játékosát.

Az A és B együttes lenyomásával játékosunk megpróbálja blokkolni a lövést. Ehhez persze éppen a korong és a kapu között kell lennie.

## TÁMADÁS:

Passzolásához nyomjuk le az A gombot és közben a kart toljuk valamelyik játékosárs irányába.

Lőni a B gombbal tudunk. Eközben a kartat a kapu sarkai között válogathatjuk. A lövés annál erősebb lesz, minél tovább tartjuk nyomva a gombot (a gyors gombnyomás kivételével, amely esetben a lövés lesz).

A kényeszerítőhöz (azaz, hogy azonnal visszahúzzuk a korongot), tartunk lenyomva az A gombot, amíg a korong odaér a másik játékoshoz, majd engedjük el és nyomjuk le újra.

A lövéselhez nyomjuk le a B gombot, majd mellette elengednénk, nyomjuk le az A-t is.



A bulli közeli nézetből, árnyékokal és őrítés pixelelkel.



Az érdekesebb jeleneteket érdemes kockánként visszaneézni és tanulmányozni.

Maximális felbontásban a jégen külön látjuk a játékos árnyékát és tükröképét.

## SORCSERE:

Cserék idején a kép sarkában a sorok erőnlétét jelző színes csíkok jelennek meg. Ezek közül mindig egy van kímélve.

Ha a kímélt sort akarjuk behozni, nyomjuk le a két tűzgombot.

Ha nálunk van a korong, a két gombot lenyomva tartva megjelenik a sorcsere menü, melyben az előző módon választhatunk.

Az F1-F4 gombokkal a hazai, az F5-F8 gombokkal pedig a vendég csapat sorai között válogathatunk. Ez játék közben és a sorcsere menüben is működik.

## VEREKEDÉS:

Testre az A, fejre a B gombbal üthetünk.

A két gomb együttes lenyomásával megragadhatjuk ellenfeleket.

## EGYÉB GOMBOK:

F9, F10: Lehívja a hazai illetve vendég csapat kapusát.

R: Visszajátszás.

O: Az ellenkező oldalról látjuk a rept.

1-6: A különböző kamerapozíciók között válogathatunk.

+, -: A játék ablakát nagyítja és kicsinyíti.

CTRL-1 - CTRL-9: A játék beállított kapcsolható ki/be.

Jó helyzeiben van az a startmenü, amelynek egy kis csapata ilyen tökéletes programot össze tud hozni. A program gyönyörű és szinte tökéletes. A játék szinte mindent vissza-



A jégről már csak az 576 felirat hiányzik...

ad, ami egy jégkorongmérkőzést valóságossá tesz. Van benne rohanás, ütközés, nagy pofonok, palánkon ütközés és persze hatalmas gólok. Az összekötő részekben olyan látványos videorészleteket nézhetünk végig, amilyeneket eddig csak a sportújszefoglalókban és az éjszakai csatornák műsorában láttunk. S hogy ennek ellenére mégsem adtam erre a programra ismét 100 százalékos? Ennek az az oka, hogy nagy felbontásban minden extrát bekapcsolva pontszámolási rosszabb gépen csak kintérés az egész. Szóval vagy ki kell cserélnünk az alaplapot (kivétel az a néhány szerencsés) vagy be kell érünk rosszabb felbontással, kevesebb grafikával.

576 ÉRTÉKELO  
NHL '96

KIADJA:  
EOA

Gratifikáció  
hang/zene  
kezelhetőség  
Kiváló  
PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS  
90%

C64 LEMEZ KAZETTA

AMIGA 500 1200 CD32

PC RAM: 4MB HD: 15MB VIDEO: SVGA CPU: 486/66

CD: 1 ZENE: 30 SÁPRO GUS ROLAND ADLIS





Lehet, hogy a Daytona USA és a SEGA Rally a legélvezetesebb autóverseny, a Need for Speed pedig a legélethűbb a autószimulátor, azonban egy dolog eddig mindegyikből hiányzott. **Akármenynyit karamboloztunk, kocsink fényezésén ez mit sem változtatott.** A Psygnosis felismerte ezt a "hatalmas" hiányosságot, s **le g ú j a b b roncserbilyükben** nem csak hogy összetörhetjük a kocsikat, hanem **össze is kell törmünk**, igaz nem a sajátunkat, hanem az ellenfeleinkét.



úgy mint a valóságban - keresztbeáll az úton. Csupán egy dolgot hiányoltam a játékból: a borulásokat, bár valószínűleg a programozók úgy gondolták, ez már a játszhatóság rovására ment volna. Így viszont az egész inkább do-dzsemre hasonlít, mint roncserbire - na de ne legyünk telhetetlenek. A futamokat **különböző kameranézetekből vizsgálja le játszhatjuk**, tehát vizuálisan el vagyunk kényeztetve, ám a **program a főlünk számára is tökéletes élményt biztost.** Az induláskor valódi, digitalizált lövőrek dühörognak fel, de az összes csattanás, koccanás hangja is tökéletesen a helyén van, ráadásul a

tetjük ellenfeleinket, annál több pontot kapunk. Természetesen a pírutt, azaz a 360 fokok megperdítés éri a legtöbbet, ezt 10 ponttal nyugtázza a gép. Ezen kívül szintén ugyanennyit ér, ha egy ellenfelünknek mi adjuk meg a kegyelemdöfést, vagyis azt a koccanást, amivel a járgánya végképp felmondja a szolgálatot, valamint plusz még 10 pont, ha mi maradunk utoljára a versenyben a Destruction Derbyben. Az ellentél megfordítása 4 pontot ér, a 90 fokok perdítés pedig 2-1.

## VANDALIZMUS FELSŐ FOKON

A program mind PC-re, mind PlayStationre elkészült, s **mindkét gépen fantasztikusra sikeredett.** De hát azt hiszem mást nem is lehet elvárni a **Reflections**-tól, attól a cégtől, aki már annak idején a Beasttel is bebizonyította, hogy náluk a minőség az első. A játék természetesen a mai elvárásoknak megfelelően texture mapped poligonos grafikát használ, amit egy 486DX4-es is már nagyjából megfelelő sebességgel mozgat. A PlayStationnél persze a sebességprobléma fel sem merül. A pályák nem

A mezőnyt vezető kocsik keresztbeállításáért dupla pont jár.



Így kezdődik maga a Destruction Derby. (PlayStation)



Mindezeket a pontszámokat ráadásul a gép **megduplázza**, ha az ellentél, akivel elbántunk az adott pillanatban az első pozícióban autózott. A pontozás egyébként számomra néha elég furának tűnt. Gyakran ugyanis teljesen úgy láttam, hogy ellenfelem pörögve csapódik le rólam, mégsem kaptam sem-

hangulatot még a közönség zsi-bongása, s egy jópofa kommentátor hangja is feldobja, aki különböző megállapításokkal és felkiáltásokkal nyugtázza az eseményeket.

## A SZABÁLYOK

Nos, a játék lényegét azt hiszem a bevezetőben már tisztáztam is: **a szabály, hogy nincs szabály.** Nézzük tehát akkor, mit kell művelnünk, hogy mi legyünk a legdestruktívabb pilóta. A játékban négy fajta versenyen indulhatunk. A **Wreckin' Racing**



túl bonyolultak, és nem is nagyok, ám szépen kidolgozottak, s ami a lényeg: **egyszerre 20 kocsi áll rajthoz.** A pályák kis mérete és a tetemes mennyiségű ellenfél eredményeként tehát karambolokból nem lesz hiány, a **kocsik pedig horpadnak, zúzódnak, füstölnek**, majd egy idő után a kormányok is beragadnak, végül a kocsik már csak egyesben dűcögnek, amíg végképp fel nem mondják a szolgálatot. Az autók ráadásul **megdöbbszentően élve-hűen vannak mozgatva:** a kanyarokban a tehetetlenségi erőtől kicsapódik a kocsink fara, a nagy sebességnél füstölnek a gumik, s ha például fordulás közben hátulról megtolunk valakit, holtbiztos, hogy - csak-

egy normál autóversenyt jelent, csak hogy mint a verseny neve is utal rá, itt **az ütközés a lényeg, amiket a gép pontoz**, s a versenyben elért helyezések is csak pontszámot jelent. A **Stock Car Racing** egy teljesen hagyományos verseny, itt az kapja a legtöbb pontot, aki elsőnek ér célba. A **Destruction Derby** talán a legélvezetesebb, itt nincsenek körök, csak egy nagy aréna, s kizárólag a látványos karambolokra megy a játék. A **Time Trials** az utolsó opció, itt csupán egyedül indulunk az idő ellen.

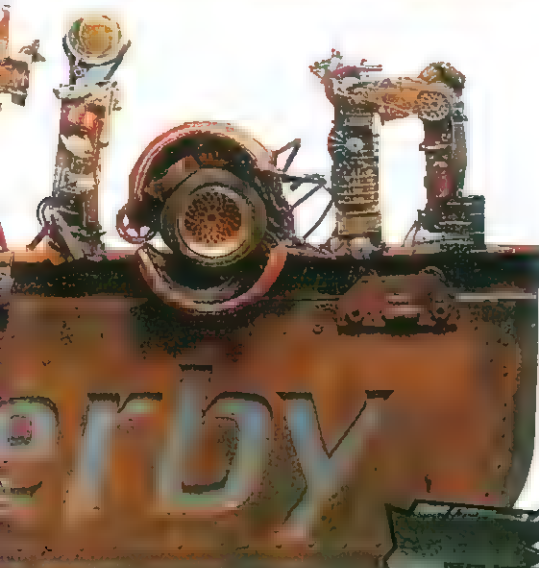
Már sok szó esett a pontozásról, nézzük tehát hogyan is megy ez. A lényeg: minél szebb "balettmozdulatra" kész-

mit, máskor meg szinte senki sem volt a közelemben, s mégis megkaptam a 360-as bónuszt. Ez valószínűleg annak köszönhető, hogy a gép annak számolja a pontot, akire az áldozat utoljára rácsapódott.

Egy-egy menetnek akkor van vége, ha **efogy-nak a körök**, vagy **lerobban a verdránk**. Kocsink állapotát szerencsére nem csak a horpadá-



# EZ AZ, AMIRE MÁR RÉGÓTA VÁRTÁL!



természetesen el is menti, PlayStation esetében ehhez persze egy memóriakártya is szükségeltetik.

## NÉHÁNY TIPP

Hagyományos versenyek esetén a legkönnyebb a kanyarokban kilőni az ellenfeleinket, ha pedig azt tapasztaljuk, hogy velünk akarja valaki ugyanezt művelni, ne habozzunk a fékbe taposni, az ellenfél így ugyanis kemény orrsérüléseket tud szenvedni. Ha látjuk, hogy egy kocsit éppen előz bennünket, koccintsuk meg oldalirányba a hátulját; majdnem garantálható az ezt követő keresztbeállítás. Destruction

A Total Destructionnál csupán a túlélés a cél. (PlayStation)

A kereszteződésekben mindig nagy a tumultus. (PlayStation)



Derby esetén mindig a kocsit elejét törjük

szont már nem tudom megérteni, hogy a program miért csak 99 pontig számolja az eredményeket, ezt

saink jelzik, hanem jobboldalt egy kis ábrán is nyomon követhetjük. Ha azon valamelyik pont **pirosan villog**, akkor lehet azt mondani, hogy baj van. Minden nyert szezon után az öt csoport közül mindig eggyel feljebb, azaz egyre profibb kategóriába kerülünk, új pályákkal és ellenfelekkel, új tetőfényezéssel. Ha pedig végül az első csoportban is sikerül győznünk, egy nevünkkel ékesített kupa a jutalmunk.

Mindezek persze csak a bajnokságokra (**Championship**) vonatkoztak, lehetőség van azonban gyakorlásra (**Race Practice**), többen is (maximum 20-an) játszani egymás után (**Multi-Player**), valamint "párbajt" versenyezni egyetlen ellenféllel (**Duel**). A Destruction Derbynél ezeken kívül van még egy szórakoztató lehetőség, a **Total Destruction**, ahol az összes ellenfél csak ránk támad, tehát a cél: minél hosszabb ideig versenyben maradni. Ha linkelünk, azaz összekötünk két gépet, a Destruction Derbynél újabb opciók közül választhatunk: párbajozhatunk egymás ellen is, kettes csapatokat alkothatunk (**Team Pairs**), így összesen akár 40 játékos vehet részt, egy jópofa fogócskás játékot játszhatunk (**Tag**), ahol az összes többi 18 autó az aktuális fogót veszi célba, végül a **Seek and Destroy** pedig szintén egy fogócska, csak itt a ránk támadó autók megoszlanak a két játékos között, ám ahányba nekünk sikerül bele-mennünk, azok mindjárt a másik játékost veszik célba. Az eredményeket a gép

össze legutoljára, ugyanis a motor épsége a tényeg. Talatva, a többiekkel kiütve még teljesen összetört kocsival is járhatunk pontokhoz.

## A KRITIKA

Erről az anyagról szinte kár is beszélni, ezt játszani kell. Úgy ne üljön neki senki, hogy csak egy órácskát szán rá, ugyanis garantált, hogy hajnali háromkor is még ott fog ülni a gép előtt, a **játékot egyszerűen nem lehet abbahagyni**. A verseny atmoszférájára jellemző, hogy mikor egy örült ellenfélnek köszönhetően totálkáros lesz a még vadiúj kocsink, önfeledten emlegetjük a tottes felmenőit, mintha azok valóban élő személyek lennének. Bár a játék

A kamerát egészen leírhatjuk szinte a talajig.



mindenképp csak elismerést érdemel, azért **megemlítenék néhány zavaró momentumot**. A gép sajnos elég sokat töltöget, a futamok után pedig sokáig számol-gatja az eredményt, igaz ez utóbbinak köszönhetően viszont a végeredmények a valóságot tükrö-zik. Azt

ugyanis nem olyan ördögösség elérni, így gyakori, hogy az első hely megosztott. Mindezek persze már lehet, hogy szörzálhasogatásnak tűnnek, hiszen tény: még nem találkoztam olyan emberrel, aki nem akart volna néhány kört menni a játékkal.

Kösd be jól a biztonsági öved!



576 ÉRTÉKELO

DESTRUCTION DERBY PSYGNOSIS

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

96%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 486DX

CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLB



A múlt heti helyes megfejtése: 1: mindkettő Zoltan névre hallgat, 2: elírás történt, nem az összeköthető gépek, hanem a játékban résztvevő kocsi számát szerettük volna, ha megsaccoljátok, amire a b válasz lett volna a helyes. Mivel mi hibáztunk, találmányra sorsoltunk a beküldők között, 3: a számtalan magyarítás közül néhány gyöngyszem: Hervadt feketülés, Feketébe haiványulód, Feketére fakul, Sötét homály, Elenyészés a sötétben.

**Phantasmagoria pólt nyertek:** Horváth Dávid (Budapest), Sári Adorján (Budapest), Szilágyi Bálint (Budapest), Kálomista Csaba (Gyenesdiás), Tímár Péter (Celldömölk).

**Destruction Derby posztort nyertek:** Baktay János (Budapest), Kegskés Péter (Albertirsa), János Kálmán (Kaposvár), Nagy Albert (Pécs), Ördögh Zoltán (Debrecen).

**Fade To Black posztort nyertek:** Gyöngyösi László (Dabas), Hollandi Péter (Somoskőfalva), Kis László (Budapest).

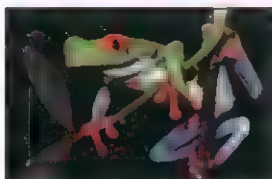


Ebben a hónapban csak egyetlen kiadványunk lesz, de az komolyan fejtörést igényel. Persze az érte járó jutalom sem lesz alacsony: a hamarosan megjelenő Wing Commander IV CD-s exkluzív demója, ériaspesztör, kitzűz, pölő és még számos nyálankás az Origintől és az Electronic Arts-tól. A fejtörő apropójaként szolgál, hogy a játékhoz magyar nyelvű kézikönyv is készül - természetesen az 576 KByte gondozásában. A feladat tehát: írjatok egy legalább 1 oldalas (de inkább hosszabb) kitalált történetet a Wing Commander sorozat témaköréből merítve témát. Aki inkább grafikus alkot, az rajzolhat is (a színesorozát se felejtsetek). A legjobb pályázó jutalma nemcsak az értékes ajándékcsomag, hanem történetének/rajzának publikálása is a magazin hasábjain.

## Világsikerű könyvsorozat CD-ROM-on!

A Kossuth Könyvkiadó új vállalkozása igazi mérföldkő a néhány éves hazai "multimédia-történelemben". A CD-ROM a múlt századi tudomány kiemelkedő teljesítményét, Alfred Brehm híres állatrendszertanát ülteti át a XX. század vége vagy már a XXI. század technikai "nyelvére". Az interaktív lemezen megtalálható a teljes 18 kötetnyi anyag, fakszimile jellegű megjelenítésben, az összes eredeti színes és fekete-fehér kép, videótárral, állathang-gyűjteménnyel és különböző keresőfunkciókkal kiegészítve. Rádöbbenünk: az állatok 130 éve szinte "arra várnak", hogy ily módon életre kelhessenek. Alfred Brehm életművét és multimédia-kiadás jelentőségét Balogh János akadémikus, a nemzetközi hírű zoológus és ökológus méltatja.

## Alfred Brehm: Az állatok világa



MPC, W (Windows 95-kompatibilis), magyar

### Megjelent!

**Ára: 8.900,- Ft (áfával)**

Klubtagoknak: 7.500,- Ft, klubtagsággal kapcsolatos információkat az alábbi telefonszámon lehet kapni.

A lemez megrendelhető a Kossuth Könyvkiadónál:  
1054 Bp., Steindl Imre u. 6.

Telefon: 111-74-40

Telefax: 111-36-70



# A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1995. június 1-től eddig soha nem nyújtott előnyökkel indítjuk előfizetési akciónkat. Nemcsak az újság árából takaríthatasz meg komoly összeget, hanem

## KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teheted vásárlásodat is.

Rendeld meg az újságot legalább negyedévre és élvezd az előfizetés nyújtotta előnyöket!

## ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE:	850 Ft	(35 Ft megtakarítás számonként)
1/2 ÉVRE:	1650 Ft	(43 Ft megtakarítás számonként)
1 ÉVRE:	3200 Ft	(51 Ft megtakarítás számonként)

Ez már önmagában is megéri.

**DE**

mi még ennél is többet adunk!

# 3/6/12

Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén  
háromszor, hatszor, illetve tizenkétszer  
**5,76% árengedménnyel**

**vásárolhatsz**

576 KByte budapesti győre és jász-  
sátjaiban a részre megküldött

## KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk. Előfizetésnek is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük alapján, amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbözetet a részükre küldött csекken befizetik.  
Akció: a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is vonatkozik. Rendelés esetén mellékelő a kártyádat, amit mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részre.  
A csomagunk nem vonatkozik ezekre a termékekre, melyek már eredetileg is külön áron vásárolhatók.



## Az **576 KByte** eddig megjelent saját fejlesztésű játékeprogramjai



**A KASTÉLY**  
Nézz a halál  
szemébe!

**999,- Ft**



**TETRIS  
ÉS KIKUGI**  
Tedd próbára türelmed  
és kitartásod!

**699,- Ft**



**NO LIMIT**  
Porsche, szerelem,  
száguldás!

**999,- Ft**



**LONG LIFE**  
A legnagyobb  
verekedős játék a C64  
történelmében.

**999,- Ft**

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)



**TRANS-AM**  
elektronika

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17  
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.  
Tel/Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49  
Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-30-510-509

### Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól...

#### HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE  
Sound Blaster 16 MCD  
Sound Blaster 16 IDE  
Sound Blaster 16 MCD ASP  
Sound Blaster AWE 32

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max  
Média Magic hangkártyák: Média Magic SCSI vezérlős

#### CD DRIVE-OK:

- Dupla, Tripla és Quadro sebességű  
- Külső és belső  
- At buszos, SCSI és saját vezérlős  
- Típusok: \* SONY



\* PANASONIC  
\* TOSHIBA  
\* NEC  
\* PIONEER  
\* MITSUBISHI  
\* SANYO

#### HANGFALAK:

- 2x12 W aktív hangfal (1 pár)  
- 2x25 W aktív hangfal (1 pár)  
- 2x50 W aktív hangfal (1 pár)  
- 2x80 W aktív hangfal (1 pár)  
- 2x100 W aktív hangfal (1 pár)  
- 2x240 W aktív hangfal (1 pár)

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a

**180-8611-es  
telefonszámot!**

(Kód: 1471 # Tone üzemmódban)

### VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!



Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 24 órás teszteléssel,  
1+2 év garanciával, raktárról!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.  
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Panasonic CR 562 CD + vez. kártya	9.600,-
Panasonic CR 581 D 4x-es drive	18.600,-
Sony CDU 769 4x-es SCSI CD	27.600,-
SB 16 IDE + 2x12 W hangfal	12.400,-
Panasonic dupla CD + SB 16 IDE OEM	19.800,-
Creative Modem Blaster 14400 fax modem	12.600,-
Média Magic SCSI vez. 16 bites hangkártya	9.200,-
14" LRNI SVGA Monitor Syncmaster	35.200,-
Sound Blaster AWE 32 VE	24.000,-

### Foghíjas a gyűjteményed?

Rendelj a még kapható  
régébbi számainkból!

Szeretnénk azonban figyelme-  
det felhívni valamire: a meg-  
rendeléskor gondoldj arra, hogy  
az összeget **postaköltség** is  
terheli. Komoly többletmunkát  
jelent nekünk, ha a kiküldött  
cskek láttán sokan meggondol-  
ják magukat, mert nagyobb  
összegekről szól, mint az újságok  
ára összesen. Nos, ez a többlet  
a postaköltség - mint azt a hir-  
detéseink alján mindenhol ol-  
vashatod.

**Köszönjük figyelmedet,  
továbbra is várjuk  
megrendeléseidet.**

Az **576 KByte** keres hazai illetve  
külföldi terjesztésre igényesen  
elkészített számítógépes játékokat  
(C64, Amiga, PC)!

Demókat, referenciákat az újság címére  
várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalassd el a LEHETŐSÉGET a FELMELKEDÉSREL!

## Megrendelő

### E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj (érvényes 1995. június 1-től):

<input type="checkbox"/> negyed évre:	850,-
<input type="checkbox"/> fél évre:	1.650,-
<input type="checkbox"/> egy évre:	3.200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot \_\_\_ példányban

Megrendelő neve: \_\_\_\_\_

Címe: \_\_\_\_\_

Irányítószám: \_\_\_\_\_

Az előfizetési díjat a címemre küldött cskekben befizetem.

Kérjük, hogy  
a megrendelőlapot  
borítékban  
az alábbi címre feladni  
szíveskedjenek:



**COMGAME GM**

1389 Budapest,  
Postafiók 132.



# APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágtott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

**HIRDETÉSI ÁRAK:** Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 300,- Ft + 25% ÁFA = 375,- Ft minden további sor 120,- Ft + 25% ÁFA = 150,- Ft  
Közületeknek: az első 5 sorig 600,- Ft + 25% ÁFA = 750,- Ft minden további sor 300,- Ft + 25% ÁFA = 375,- Ft

**GEPTÍPUS:** ☐ PC ☐ C64 ☐ CSERE ☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)  
☐ AMIGA ☐ EGYÉB ☐ KERES ☐ INVERZ (+50% FELÁR)  
☐ KÍNÁL ☐ KERET (+50% FELÁR)

## A P R Ó

### AMIGA KÍNÁL

● Eladó CD32, 7 játék (Shadow F., Super Stardust, Gunship stb.), joy, újságok  
Iránýár: 40.000 Ft. Érd: Birgés László 1047 Bp. Thaly K. u. 30-32 fsz 8

● Eladó A500 (1 MB) + KS1 3/2. D4 + GVP HD8 + 170 MB HD + külső drive + scart kábel + egyebek (AR MKII, könyvek, joy) Egyben v. külön. Érd (96) 213-332 (este 18 után)

● Amiga CD32 eladó 14 játékkal, a játékok külön is. Ugyanitt SEGA Megadrive játékok eladók Simon Tamás 9029 Győr, Csemelte u. 17. Tel: 96/331-641

● Amiga500 (1 MB) tartozékokkal eladók. Cím: Karsai László 3000 Hatvan, Hatvani 1. u. 7. Tel: 37/342-364 (este 8-tól)

● Eladó CD32 +1 db joy + 1 db control pad + 1 db lemez. Ár: 26 000 Ft. Tel: 280-46-95

● Eladó eredeti Life and Death, Robocop, Last Ninja 2, Rise of the Robots játékok A500-600-ra. Érd: Tóth Zsolt 06/48/345-415

● Eladó A500 (1 MB) + TV modulátor + 2 joy + 2 mouse, programok (ebből 16 gyári), lemezek. Van magyar használati utasítás is. Iránýár: 30.000 Ft. Cím: Kozma Dávid 1191 Bp., Széchenyi u. 8. Tel: 177-55-81

● Amiga1200 + 60 lemez + joy + egér + könyv eladók! Ár: 45.000 Ft. Sürgős. Nagy Péter 3881 Abaújszántó, Petőfi u. 32. Tel: 06/47/330-374

● Eladó CD32 + 2 db joypad + 12 db CD lemez (pl: Rise of the Robots, Striker, Fields of Glory, IMP Mission 2025, Pinball Fantasy) + Joypad újságok. Tel: 222-71-69 este

● Eladó Amiga500 + 1 MB + Philips CM8833-II. színes, sztereó monitor 40 000 Ft-ért. Cím:

Kocsis János 2340 Kiskunlacháza, Vajda J. u. 1.

### AMIGA CSERE

● Eladom vagy elcserélem CD32-re új játékaikat: Tower Assault, Lilil Devil, Fields of Glory, Super Stardust stb. Keresek: Alien3D, ATR Racing. Tel: 1129570

### C64 KÍNÁL

● Eladó C64 + floppy + Newcomer játék + 14 db lemez + magnó + 2 db mikro. joystick + 2 db szakkönyv C64-hez. Érd.: 276-2827

● Eladó kiűnő állapotban lévő 1541-II floppy disk drive és egy joystick + két játék 9 ezer Ft-ért. Érdelkődni: 06/23/366-47 tel. du.15 órától 20 óráig Diricz

● Eladó C64 + 1541/II. floppy + 200 db lemez + magnó + 5 db kazetta + 1 db joystick. Ár: 20.000 Ft. Tel: 420-43-38 16 órától

● Eladó egy C64II + 1541/II floppy + 140 lemez + egy joy. Eladó még egy C+4 + magnó + 11 kazetta + 2 joy. Tel: 1831054

● Eladó C64 + 1541-II floppy + 138 db lemez + 2 db disk doboz + magnó + 7 db kazetta + 1 db cartridge + 2 db joy + 1 db control pad. Ár: 25.000 Ft. Angyal Péter 7621 Pécs, Majorossy u. 5. Tel: 06/72/336-964 (18 óra után)

### PC KÍNÁL

● Eladom vagy elcserélem néhány eredeti PC CD-ROM lemezemet. Pl.: Rebel A., TFX, Inferno, Johnny Rock stb. Telefon: Kiss Béla 284-83-81 délután

● Eladó egy 2 hónapos Gravis Ultrasound 256 KByte RAM-mal dobozzal, Install lemezekkel. Ár: 17 000 Ft. Ezen kívül egy 21 sebességű alig használt Mountain Bike. Babay György 218-16241

● 386 DX40 + 4 MB RAM + 270 HDD + 14" SVGA color + 512 KB VGA + SB 2 hangkártya + SBS38 hangfal + 2x CD-ROM + vez kártya + egér + Castles2 CD stb. Ár: 130000 Tel: 22/319-474 (Barabás) Ugyanitt: IndyCar Track Pack + IndyCar Indy500 Pack. Ár: 6000 -

● 286 AT/1 MB RAM/20 MB Winchester/12 MB floppy/mono Hercules eredeti gyári Tandon eladó + 9 tús Matrix nyomtató eladó Tel: 115-91-41

● Eladó 1 db Quicktrac 100 egér PC-re. Tel: 06/23/330-661 Kedvező áron. Szoboszlai Norbert 2085 Pilisvörösvár, Csokonai u. 23.

● 486DLC-33, upgrade alaplap, 4 MB RAM, 85 MB HDD, mono SVGA, 1,2 FDD, bill. + mouse, lemezekkel eladók! Iránýár: 70000 Ft. Tel: 3-790-561

● Eladó egy Intel 486DX-33-as processzor Információt a 420-37-61-es telefonszámon Fazekas Lászlónál lehet kapni

● Eladó: 386DX40 4 MB + color SVGA + 1 MB TVGA + 1,2 FD + 85 MB HD + 102 bill + egér + szűrő + programok + SB 2.0 + asztal Irár: 110e Ft Tel: 06/77/381-686

● 486 DLC, 4 MB, 270 MB HDD, 1,44 MB, 1,2 MB FDD, color SVGA, bill., egér, alátét, joy, lemezek eladók 99e Ft-ért Molnár Péter Ceglédbercel Pozsonyi 12. Tel: 53/378-029 du

● 486DX4/100 vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. Tel.: 06(30)502-804 (1 év garancia. Kiváló ajándék karácsonyra)

### EGYÉB KERES

● Eladó SMD2 + 12 db kazetta, illetve NES + 7 db kazetta. Érdelkődni lehet 16-tól Tel.: 226-9680

● SNES-re eladó Batman Forever Irár: 9.000 Ft vagy ráfizetéssel cserélnék Doomra Doom érdekel megvételre is. Cím: Tengeri László Tiszaföldvár, Kossuth út 141. Tel: 06/56/450-183 itt kérd a 199-et. Érd.: este 18 óra után

● Keresem a Royal Rumble című MD játékok. Iránýár: 4.000 Ft. Érd Magyar Ádám 6635 Szegvár, Arany János utca 17

### EGYÉB KÍNÁL

● SEGA MD Games' NHL '94 Hockey, Powermonger, Wimbledon Tennis, Populousz, (4500 Ft/db), Rise of L. R., Bubba & Stix, Virtua R. (7000 Ft/db). Cím: Máhl Gábor 8200 Ecszép, Hérics u 5/F

● Master System 5 játékkal + 2 joy 13000 Ft-ért eladó vagy PS-X já-

tékra cserélhető. (Sonic, Dick Tracy, Blackbelt) Cím: Balogh Péter 4811 Kisvárdány, Kőcssey u. 10

● SEGA MD2 + 8 db játék és egyéb kiegészítők áron alul eladók. Érdelkődni lehet a 176-4354-es telefonszámon.

● Eladó SNES + 2 db joy + 6 db játék: Starwing, Pitfall, Desert Str., Return of the Jedi, Turn and Burn, MK2. Ár: 45000 Ft. Tel: 257-86-57 (este)

● Eladó SMD-ra Zero Tolerance 8000 Ft-ért valamint MK2 6000 Ft, Sonic1 2000 Ft-ért. Tel: 06/53/310-844

● Alábbi játékaikat eladnám vagy elcserélném. MD - Wolverine, Flink, X-Men, Mega Turrican, SNES - MK2, Warlock, Aladdin, Asterix, Legend. Tel.: 2-561-357

● Eladó GameBoy + SML 6000 Ft + játékok: Dr. Franken, SML3, MK2, Smurfs, Page Master 3500 Ft/db Ugyanitt NES + Duck Tales: 7000 Ft Tel: 06/94/412-899 (13 óra után)

● Eladó egy SEGA Mega CDII + három játék. Cím: Nagy Zoltán Bp XIV ker., Gvadányi út 28-30. Tel: 222-88-20 (17 óra után)

● Eladó SEGA MD II + 2 joypad + 4 játék: Mortal Kombat + Sunsetriders + Mega Games1 + Sonic2. Ár: 25000 Ft Gőnczy Szabolcs 8360 Keszthely, Sági u. 36 Tel: 83/310-536 (17 óra után)

● Eladó egy 3 hónapos SEGA MSII + Alex Kid + Sonic + Chuck Rock2 Érdelkődni lehet a 74/462-958 telefonszámon 14 órától

● Eladó SEGA MDII + 2 db 6 gombos joy + USA adapter + Aladdin + Chaos Engine. Ár: 24000 Ft. GameBoy + Garfield + Urodaleam Visszavág. Ár: 9500 Ft. Érd.: Simon Gábor 2500 Esztergom, Schweidel út 4/a.

● GameBoy-ra eladó v. elcserélhető a Kirby's Dreamland Keresem a MK valamelyik részét. Cím: Karsai László 3000 Hatvan, Hatvani I. u. 7. Tel: 37/342-364

● Eladó MCD-re 4 játék. Pl: Mortal Kombat, Rebel Assault. 6000 Ft/db Egyben 22000 Ft. Cserélnék, pl: Thunderhawk, Alter Burner vagy

hasonló jellegű játék Cím: 1171 Bp., Rózsaszál u. 13. Tel: 2580859, 16h-tól

● Eladó SNES + 2 joy + 2 db játék + Universal adapter 29000 Ft-ért. Cím: Nuszer István 4029 Debrecen, Csapó u. 87.sz.

● SEGA MCD II. + 4 játék családú okok miatt eladó, egyben 40000 Ft-ért. (Pl: Sonic, Star Wars) Alkudni lehet Ugyanitt 10 db MD játék eladó Tel: (28) 310-124

● Eladó egy SNES + 2 joy + konverter + Desert Fighter + Race Drivin (a játékok Pal versionosok) Cím: Jehoda Attila 2030 Érd, Emőke u. 1/a. 3/15. Tel.: 06/23/366-310.

● Eladó egy SEGA MD + 5 játék + 2 joy, csak egyben! Érdelkődni. Balogh Zoltán 7561 Nagybajom, Mester u. 2/d

● SNES-re eladó Desert Strike, Road Runner, Spiderman-X-Men olcsón. 2060 Bicske, Kossuth u. 11. Tel.: 06/22/350-095

● Super Nintendo programjait eladnám vagy elcserélném: S Mario World2, Mortal3, Jurassic P.2, Hulk, Alien3, Equinox, Stunt Race FX, Zelda, Tiny Toon. Tel.: 2582340

● Sürgősen eladó NES 42 alapjáték + 2 joystick + csatlakozó + adapter 7000 Ft-ért. Érd: 06-14 Tel.: 203-9983 Cím: Érd, Emil u. 36 Tel.: 369-704 14-20.

● SEGA MD-hoz eladók nagy árcedeménnyel játékkazetták. Érd: 74/466-659 egész nap

### EGYÉB CSERE

● MS2 (3 játék) + joy + kp. (6-10000Ft) cserélek SNES-re v. MD2-re (min. 1 játékkal SSF2, MK2, Donkey KC., Aladdin előnyben) Demeter János 4700 Mátészalka, Ifjúság tér 2. u.: Minden megoldás érdekel!

● Megadrive-hoz Mortal Kombat2-t cserélek Virtua Racing-re. Cím: Bogár Tamás 4400 Nyíregyháza, Fazekas János tér 10 5/47 Tel: 06/42/455-121

● Két GameBoy program egy kazettán! Asteroids & Missile Command, Kirby2 és Mario1 elcserélhető Star Wars, Mar o3 és Desert Strike-ra. Levélcím: Millei Ádám 1121 Bp., Pípuske u. 1-5.

**HÍJAD A ZELSŐ ÉLŐ, EGYETLEN COMPIUTER BOTOT, HOTOYA:**

- KÖKEMÉNY HARDWARE-RE VÁLT SZTRAPPASSÍRÓ, SPÉCI BOTKORMÁNYOK (2-6.000 FT)  
9600-AS FAKSZKÁRTYA (KAPASZKOGG: 4.000 FT)  
KÉCCERES PANASONIC CD-MEGHÁLYTÓ (NOT: HÍJÁLI)  
14.400 VFC/V3.5 KÁRTYAMODEM (13.000 FT)  
MS OEM EGÉRMÓD RÁGCSÁLÓ (3.800 FT)

- PIKE-PUHA SOFTWARE-T AKAROL NAGYON MICROSOFT MINDENFÉLE (ÁRAINK STABILAK)  
HÁZAI FELKÉSZÍTŐ CÉDÉK (RAKTÁRON VAN!)  
JÁTÉBOI (RAKTÁRON VAN!)

KISCI, KÖPEPES ÉRTEL-ES ALAPLAPOK, VGA KÁRTYÁK, PROCESSZOROK, TELEFONOK, FAXOK, NYOMTATÓK STB.

**351-2338**

NOTY NE TÍJEN MESSZIRE ROHANGÁSZOD A KELETITŐI (MAGYARUL BESZÉLÜNK: 10-18 ÓRÁIG)

**PILOT COMP**

1074 BUDAPEST, ALSÓÉRDŐSOR U.3.

A FENTI ZÁRAKON NINCSE HÁFÁI



# A HÓNAP DUMÁJA

Holle anyó ugyan eddig csak hó-akadályokat, közlekedési zavarokat és a lefagyott járdán bázikus tanyálásokat okozott, de végtére is, ha máshogyan nem, a naptárra pillantva azonnal belénk hasít a gondolat, hogy hamarosan itt a tél, a karácsony, az ajándékozás ideje. És mivel ajándékot adni éppen olyan öröm, mint kapni (főleg, ha mi egy újságpapírba csomagolt, madzaggal átkötött, kétéves, poshadt szaloncukor ellenében egy Pentium chip-marcipánt kapunk), és mivel ez a megállapítás különösen igaz, ha régi ellenfelünknek, utált konkurensünknek, vagy csak egy baleknek ajándékozunk, ezért néhány ideát elhíntenek az örökös harcban állóknak.

## ADNI ÖRÖM...

- agyonstrapált billentyűzetet, amelyről egyetlen gomb sem hiányzik, külsőre tehát nem kell feltűnést, de az ENTER és az ESC gomb nem működik, a SPACE pedig resetel. (FATALITY)

- használt "100% error free" lemezt, amelyet addig nyúztunk már az évek során, hogy egyetlen használható track van csak rajta, s az is vírussal fertőzött. Legalább 10 darabot adjunk belőle, nagyobb a hajtépő hatása. (ERROR-TERROR)

- monitorszűrőt, amelyet előzőleg megfosztottunk a védőborítástól és helyére szunyoghálót aplikál-

tunk. Biztos a hatás, ugyanis a monitor tovább rongálja a szemet, és a szunyogháló résein való átkucskálás is előbb-utóbb kancsalításhoz vezet. (FINISH HIS EYES!)

- kezdő programozó ellenségünknek olyan forráslistát, amely rejtett formában tartalmazza a "format C:" parancsot és indítás után letiltja a billentyűzetet is. Ugyanígy személyiségformáló hatása lehet egy olyan programnak is, amely a rendszerfájlokat törli villámgyorsan a winclsről, miközben a képernyőn egy pálcikából álló kéz kitart 5 ujjából kecses animáció közepette már csak a mutatóujj mered felfelé. (BABALITY)

- Windows '95 legelső beta-változatát, amelynek használati értéke kimerül abban, hogy hazavágja a winszeszt, töröl minden addig használt Windows applikációt, adatbázist és ínségesebb időkre lezsírozott kalóz CorelDrawt, Photoshopt vagy Excelt majd egy laza hibaüzenettel leáll. (ROCK-A-BILLY)

- Végül, de nem utolsósorban öröm adni minden olyan nyomdai terméket, amelyből már valamennyi érdekes hírt, képet, posztet, kódot kívágtunk. A tartalomjegyzéket mindenképpen hagyjuk benne, hadd tudja meg szerencsétlen, hogy miről maradt le. (MAGAZINSANE).

Ötletgazda: Zolee

# TOP LISTA

## C64

NEWCOMER

BBURAGO RALLY

STREET ROD

CREATURES

LEMMINGS

## AMIGA

PINBALL FANTASIES

OPERATION STEALTH

ZEEWOLF

BUBBA & STIX

SENSI SOCCER '95

## PC

DOOM 2

NEED FOR SPEED

ULTIMATE DOOM

TFX

FADE TO BLACK

## KONZOL

SUPER STREET FIGHTER 2

DONKEY KONG COUNTRY

KILLER INSTINCT

FIFA '95

MK 2

## JELMAGYARÁZAT:

● = HELYBEN MARADT

◆ = ÚJ BELÉPŐ

▲ = ELŐRELEPÉS

▼ = VISSZALEPÉS

## KEDVES TOPLISTÁSOK!

**TOVÁBBRA** IS VÁRJUK LEVELEITEKET, AMELYBEN C64, AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRIÁKBAN KÉSZÍTITEK EL SAJÁT TOPLISTÁITOKAT.

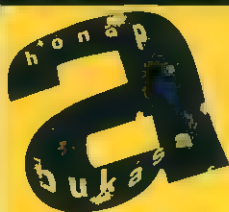
MINDEN IDŐK LEGJOBBJAIT VÁRJUK. LISTÁITOKAT A JÖVŐ HÓNAPTÓL KEZDVE ÖSSZESÍTJÜK ÉS AZ ÍGY KAPOTT SORRENDET KÖZÖLJÜK.

KÉRJÜK, HOGY AKINEK TÖBB GÉPE IS VAN, AZ TÖBB LISTÁT IS KÉSZÍTSEN - A NAGYOBB MINTAVÉTEL CÉLJÁBÓL.

Cím: 1389 BUDAPEST, Pf.: 132.

A BORÍTÉKRA ÍRJÁTOK RÁ:

**TOPLISTA!**



Közkívánatra bevezettük a Toplistát, majd ismét a köznyomásra az olvasók által beküldött listákat terveztük figyelembe venni. Két teljes hónapot vártunk a beérkező rangsorokra, de 58 darabnál abbamaradt a roham, így ennyi levél alapján készült el az első hivatalos Olvasói Toplista. Meg is látszik rajta... Amigára például összesen négyen küldtek rangsort! Mi lesz, fiatalok! Tudom, hogy

már a posta is drága, de nem kell feltétlenül nagyalakú borítékban elküldeni, elég levelezőlapon is feladni a voksokat (egy huszas vidékről, Budapestről pedig még olcsóbb). Ne hagyjátok, hogy kedvenciteket figyelmen kívül hagyatassanak (vagy valami hasonló, ómagyarban nem vagyok otthon). Bevezetem ezután: a Csevegőbe kerülés előfeltétele a Toplista mellékelése. Ne hagyjátok már szégyenben, a belünket is kidolgozzuk értetek (nemhiába a Doom 2 az első), és akkor ez a hála. Move your ass!

Ötletgazda: Zolee





tése/nő-  
velése a  
játék  
rendelkezésre  
(min. 10  
másod-

A Team 17 idén még alig hallatott magáról, mind amíg, mind pécés körökben várták már a nagy dobást. Az Alien Breed 3D nemrég jelent meg, jó-közepes sikert aratva, de most itt van a bizonyíték, hogy a fiatalokból verbuválódott cég kinőtte a tojáshejat: **a WORMS minden gépre frenetikus sikerült.** A program beharangozásához ugyan elkélt az Ocean pénzügyi háttér, de **a játék mégiscsak a Team 17 gárdáját dicséri...**

### MI A KŐ?!

Ha egy pillantást vettek a képeinkre, valószínűleg sokan asszociáltak majd **a legendás**



**Lemmingsre.** Tévedés, a játék csak nagyon távoli rokonságban áll vele, jóval inkább **egy stratégiai elemekkel átszőtt akciójátékról van szó,** mint tötyörésző pöttömök terelgetéséről. **A játék célja** egy bővített mondatba besűrítendő: egy csapat kukacok taktikázva adott idő alatt, meghatározott fegyverarszenálból válogatva az ellenfél pöndörinák kifüstölése.

majd a célzás és az akció végrehajtása következik - figyelve arra, hogy az adott manőver végrehajtásához kapott időből ki nem fussunk. Az eredményről komoly **bombatólcsérek** tanúskodnak, találat esetén pedig ellentelünk

tempójának növelésére/csökkentésére szolgál. Minél kevesebb idő áll rendelkezésre (min. 10

Nem hittem volna, hogy néhány pöndő ennyire forró hangulatot tud teremteni!



# they've tu

kukaca pontvesztéssel néz a következő kör elé. Az életere nullázódása vagy a pályáról való kirepülés elhalálozást von maga után. Van-

perc), annál gyorsabb agymunkát igényel a játék. **A nyereséghez szükséges körök száma** értelemszerű (1 vagy 2 lehet). **Az adott menetre beállított idő** (5-végtelen) letelte után a meccs döntetlen vagy "Világhalál"-ra kapcsolható (lásd később). **A kukacok elhelyezése** véletlenszerűen szanaszét vagy egy csoportba tömörített lehet. A területre elszórt aknáknak nehezítik a szabad mozgást (számuk 0-8-ig terjedhet). **Az automata viselkedés** ki/bekapcsolásával a legpar-

## LÓGÓ KUKACÚAK!

ITT A LEHETŐSÉG A POTENCIÁL ERŐSÍTÉSÉRE!  
(ÉS MÉG TOJÁST SEM KELL HOZZÁ ENNI...)

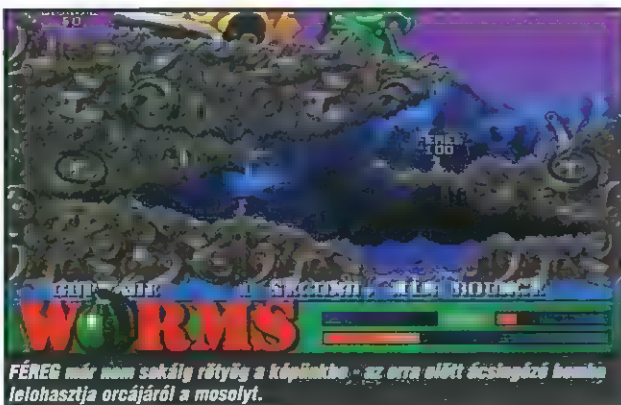
### KUKAC + OKOSKOPÁS = KUKACOSKODÁS

A gyilkolást a komputer ellen is lehet végezni, de a hangulat fokozása kedvéért **érdeesebb többen, de legalábbis ketten játszan!** A beállítások után (erre még visszatérek) egy véletlenszerűen generált tájra kerülünk kukacainkkal egyetemben. A jobb egérgomb hatására előtűnik a fegyverarszenál (avagy enélkül automatikusan a funkcióbilleentyűkkel is kiválasztható a megfelelő fegyver),

nak olyan akciók is, amelyek nem támadásra, hanem például **fegyverszerzésre, elrejtőzésre avagy csapatátrendezésre irányulnak.** A lehetőségek teljes listáját mellékletünkben találhatjátok. Egy akció után az ellenfél végzi el hadműveletét - **az nyer, aki előbb kinyiffantja a másik kukacját.**

### BEÁLLÍTÁSOK

A játékezés előtt sorrendben a következő beállítások eszközölhetők: **az idő csökken-**



FÉREG már nem sokáig rőttyög a kőpáncba - az arra előtt ácsingózó bomba lelőhasztja orcájáról a mosolyt.



KUKAC kollega a következő pillanatban a levegőbe röpi - hálá egy halálpontos rakettának.



# MIS

# turned



den életben k  
s  
ly  
i  
foly  
dik a  
ma é  
halálra  
b o n

mód bekapcs  
kor minden robbanás  
mit-erőjűvé válik (tűzljáték re  
pondrókkal...), az automata a  
figyelő bekapcsolásával soha nem a  
hatunk le egy érdekes mozzanatról  
végül pedig a sta-  
tisztikák láttán  
egyértelmű parancs.

## SPECKÓK

A hosszantartó élve-  
zetről a valóban milli-  
árdos nagyságrend-  
ben véletlenszerűen  
generált tájak gondos-  
kodnak. Nincs két  
egyforma te-  
rep, akár-  
hányszor  
is be-  
tölt-  
jük  
a

77

How there  
a belfőgy

A hosszantartó élvezetről a valóban milliárdos nagyságrendben véletlenszerűen generált tájak gondoskodnak. Nincs két egyforma terep, akárhányszor is betöltjük a



A screenshot of the Worms game interface. The top portion shows a blue sky with birds and a green landscape with two red worms. The bottom portion features the 'WORMS' logo, a green progress bar, and a 'WORMS' button.



**EGYSZERŰ, DE  
CSATTANÓ.  
MINT A POFON**

A játék legnagyobb erőssége a gyengéi. **Aprók a férgek** (annál röhgögtöbök az animációk), esetenként **órlási Összések tátonak** a képernyőn (annál átláthatóbb a terep), gyakorta **primitív, lepusztult hátterek** előtt küzdünk (úgyls szétbombázzuk pillanatok alatt, de ha meg mégsem tetszik, egy egérpöccintéssel újat kérhetünk) és így tovább. A csillogás-villogás helyett a játszhatóságon és a szórakozáson van a hangsúly és ez így van rendjén. Ez a megállapítás igaz mind az Amiga, mind a PC változatra. A kettő között néhány színárnyalatnyi, alig észrevehető hanghatásbeli különbség és az ikonok elhelyezésében apró eltérések húzódnak meg, de összességében mindkettőre igaz a kifacsart mondás: **a Worms bebizonyítja, hogy hogyan lesz a pajorból cserebogár...**

576

ÉRTEKELO

WORMS

TEAM 17/OCEAN

profika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE

KÖRREKT

KEMÉRY

összehatás

89%

C64:

LEMEZ

KAZETTA

AMIGA:

500

1200

CD32

PC:

RAM: 4MB

HD: 10MB

VIDEO: VGA

CPU: 386

CO: 0.1

ZENE: SB

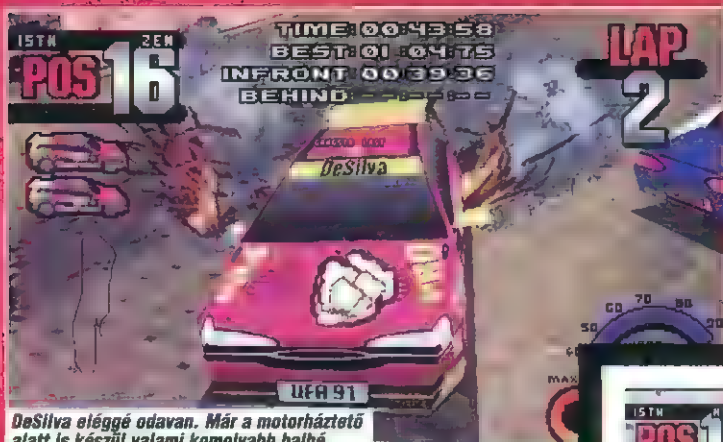
SBPRO

SUS

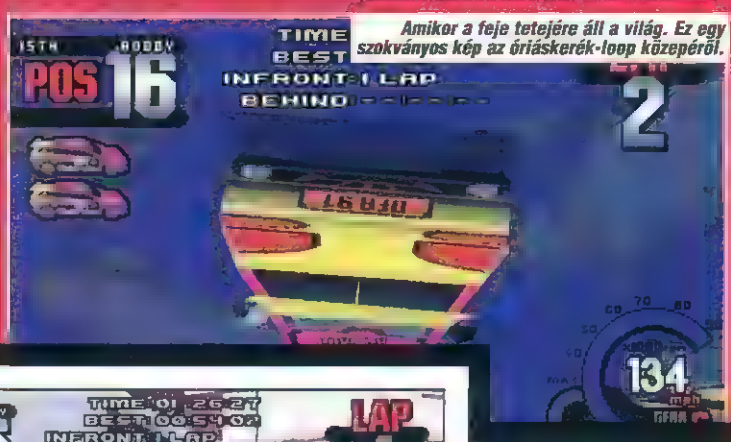
ROLAND

ADLIB





DeSilva eléggé odavan. Már a motorháztető alatt is készül valami komolyabb balhé...



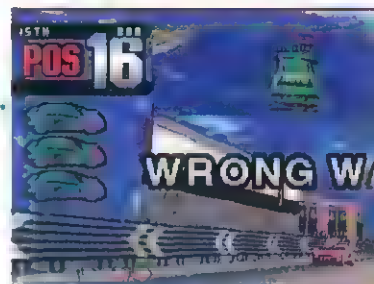
Amikor a feje tetejére áll a világ. Ez egy szokványos kép az óriáskerék-loop közepéről.

Mióta a Gremlin cégjelzése az "Interactive" jelzővel is kiegészült, azóta ez meglátszik a produkcióin is - sokkal több témába belekóstolnak, nagyobb hangsúlyt helyeznek a látványra és egyáltalán: haladnak a korrall. És mivel komoly "autóversenyzői" múlttal ren-

Lassan járj!  
Tovább félsz!



Kivégzőnk, Bobby egy FATALITY-val gazdagabb, mi pedig egy élettel szegényebbek vagyunk...



Figyelmetlenségünkre a "Ne, apafej, hátra arc!" szabaddirítási felirat is figyelmeztet.

a játék felfogása az autóversenyekről homlokegyenest különbözik az RR-től. A valóságtól elrugaszkodott, a hagyományokkal szakító versengésről van szó. A pályákon 300 km/óra feletti sebességgel

lag útszakaszokat. Az egyetlen példaül egy legendás James Bond film jelenetei elevenednek meg, amikor a tengelyünk körüli 360 fokos fordulattal repülünk át az egyik rámpáról a másikra. Persze ezt a mutatványt csak a megfelelő sebesség megválasztásával adhatjuk elő csont nélkül, mivel ellenkező esetben oldalra, vagy fejtetőre érkezés a végeredmény. Aztán itt van az a szakasz is, amit

# fatal racing

del-kezik (Lotus 1, 2, 3 illetve SuperCars 1, 2), nem volt csoda, hogy ebben a kategóriában is előrukkolnak valami stufal, ami a mai "I love you texture mapping"-ifjúságnak kedvére lehet.

## NYAKATEKERT SPECIALITÁSOK

A Slipstream 5000 sikerén felbuzdulva, a hi-tech versengést most áthelyezték a levegőből a földre és a "fatális" FATAL RACING nevet adták neki. Szokás mostanában az ilyesmi játékokat a korszakalkotó Ridge Racerhez hasonlítani, de jelen esetben nem érdemes:

száguldanak az erőgépek, a terpet ugratók, loopok és halálkanyarok tarkítják és amolyan flúgos futam módjára pluszpont jár azért, ha valakit mi segítünk a más-világra. Aprópó erőgépek, 8 típus közül választgatunk, mindegyik valamilyen tulajdonságában különbözik a többitől. A narrátor szövegéből kiderül, hogy melyik milyen gyorsulási mutatókkal, utfekvéssel, féktávval és műszaki adatokkal rendelkezik. A nyolcféle alappálya (és a valamennyi autohoz dukáló 1-1 teszt-pálya) mindegyike rejt valami különlegességet: ugratósorozatol, óriáskerék-kört, móbiusz-sza-

móbiusz-szalagnak neveztem; maximális sebességgel és pontos úttartással lehet csak átvergődni rajta, amit bo-



A két kék szöcske jól nyomja előttünk. Mi alig emelkedünk el a talajtól, kicsit lassan vettük a huplit.



Tájkép bárány- és füstfelhővel. A bárányfelhő jót, a füstgomolyag viszont rosszat jelent.

nyolc az a tény, hogy a gyakorlat közben kétszer is meg-

fordul az irányítás (felcserélődnek a jobbra-balra irányok).

## A KUNSZTOK

Szépen kidolgozott ötlet, hogy autók az ütközések hatására fokozato-







AAAAAMMMMMMMMMMMMM!

## A KEZELESRŐL

Mint már említettem, elég faramuci irányítással van dolgunk. A billentyűzetre nem lesz gondunk; egyequál kilépéskor (Esc).

és az Intro átugrásakor lesz rá szükségünk (F1). Az egerünk normál esetben egy kis kardocskát szimbolizál, mely a képernyő érdekes részein átalakul.

## A photograph of a man in a dark blue robe sitting at a table in a room. On the wall behind him is a mounted deer head. To the right, a staircase is visible. The image is somewhat blurry and has a low-resolution quality.

Igazán nagy hőstett-részünkről: levágtuk egy macskaféltelen macskafejet.

pisztolyai löni lehet, stb.), egyedül probléma meg a beszélgetéseknél lehet: a **beszélgetés szövegében pirossal szedett szóra kattintva** többet tudhatunk meg az aktuális témáról.

A kezdőképen a két család kocajaja látható. **Beszélgetssünk el tüznél ülő pasival, aki elméssel: Silverioadban voltak üzlételn, a itt a városka szélén telepedtek le. Aztán múlt éjjel hatalmas vihar tört ki, s néhány kísérteties alak jelent meg, s magukkal vitték a gyereket. Hába löttek rájuk, a gölyvük a testeken, s semmi bajuk nem lett. Csak bennünk bízik, hogy visszahozzuk Silverioad**







A Nega azt már a Clockwork Knight eddigi két részével is haboztatolta, hogy a Saturn szemelvénye a 3D-es játékok legalkalmasabb grafikája új felületet nyit a platformjátékok történelmében. A 3D azonban erre két játékban mindaddig inkább csak egy új grafikai effektust jelentett, a pályák voltaképpen maradtak 2D-ben. Egészen más a helyzet azonban a mai megjelent Bug!



# BUG!

SECCSATU

## FELTÉTEL INDUL, CSAPO!

A játék első feladatja az, hogy a karakter belépjen egy helyre, melynek főszereplője egy apró kis zöld bogár, azaz Bug. A történet elején egy szörnyű rabló, a Cadavra Királyné rabolja el, aki az elraboltakat kíváncsi, hogy az elraboltakat hogyan használja fel. Ezt persze Bug nem hagyhatja annyiban, tehát azonnal akcióba lép.

A pályák a feladat igen egyszerű: hősünkkel meg kell keresni a Bug Stop (Bug Megállás) felületét, majd a kijáratot. Itt persze számtalan ellenfélnek kell megfelelni.

## MITOL MAS NINT A TÖBBI!

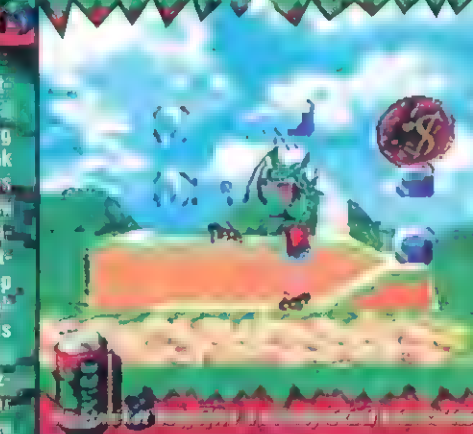
A Bug! a "nem mindennapi" jelzőt leginkább a már említett csodálatos grafikájával érdemli ki, ami azonban nem csak a poligonos háttérképek szépségében merül ki, hanem maga a főszereplő alakja és animációja se semmi. Bugot sohasem vezetik el a kamera, a mozgása pedig határolt. Bogárunk - rajtától kezdve - egyébként képes meg a függőleges falakon is mászkálni. A 3D-nek ebben egy különleges hatása van: ha szembe, azaz a kamera felé jövünk, roppant kicsi a belátható terep, tehát szinte teljesen az ellenséget látjuk.

## AZ ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

A grafika tehát csúcs, s az animációkból sem származik bogárunk ábrázata a körülményektől (függően változik például megsemmisítés, zúzás, vagy a melyre zuhanva határolt).

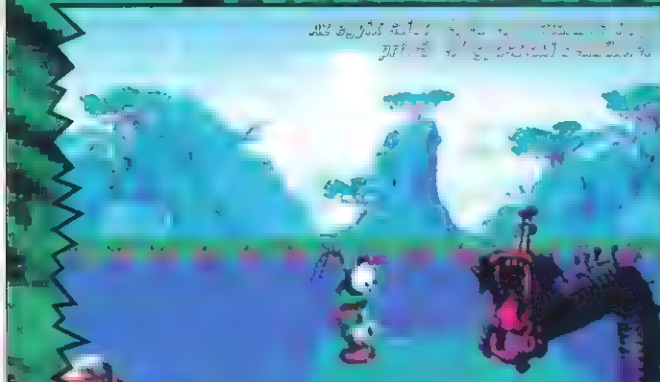
Mindemellett ráadásul az eseményekhez cérna hangján gyakran tűz kommentárt, "hát ez a helyzet!" ha eljött a halál, "Na húzd el a csikot!" ha épp vágott egy ellenféllel. A zene is elég jól illeszkedik a hangulathoz, s a történet átvételét kepsorait is érdemes végig

A játék talán egyetlen szépségéből, ha ezt annak lehet nevezni - hogy egy kis időre sikerült. Sok akadályt kell átvágni, hogy a játék véget érjen. Mindemellett a pályák elég ritkán helyezték el az ellenségeket, ráadásul a folytatási lehetőségek száma sem voltak túlságosan. Összességében a játék egy nagyon jó, de nem kiemelkedő.



Amikor a játék véget ér, a karakter a főszereplő, a Bug, próbál majd minket meggyőzni, hogy a játék nemcsak a szokásos rámpásos módszerrel tud majd játszani. A pályák

egyedül, és extrákat, amelyek közül most csupán az érmekeket említeném meg, ezeket felvéve ugyanis a zuhanyzóknál bonuszpályákra juthatunk, egy helyen például meg Sonic-kal is versenyezhetünk. Az extrák gyakran néhány bambuszrúddal lesznek zárva, ezeket a - leggyakrabban a kővel lehet elmozdítani. A játékokban egyéb dolgok is vannak, például a repkedős







Gondolom nem tévedek, ha azt mondom, hogy az összes Saturn-tulaj mostanában leginkább az AM3 készülő **Sega Rally**-ja miatt türelmetlenkedik. Nos, a játék e sorok írásakor sajnos még mindig nem jelent meg, ám mire az újságot kézhez kapjátok már minden bizonnyal a boltok polcain lesz. Nézzük tehát, hogyan sikerült a nagy elődöt, a Daytona USA-t felülmúlni.

Annak, aki látta a Sega Rally játéktérmi automatáját, valószínűleg igen magasak az elvárásai a konverzióval kapcsolatban, így lehet, hogy első nekifutásra a grafika miatt egy kissé csalódott lesz. Ez persze csak az összehasonlítás eredménye, ami tökéletesen értelmetlen, hiszen otthoni konzolon biztos, hogy **nem fogjuk a Sega Rallyt pályát találni.**

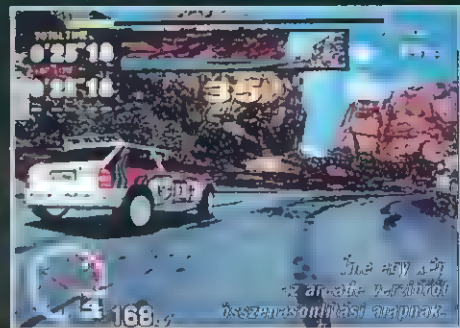
A grafika sokat fejlődött a Daytona Saturn változata óta, két szempontból is: egyrészt a **terepet már ábrarabb kirakja a gép**, azaz kevésbé lesz látható, amint egy tereptárgy a semmiből tűnik elő, másrészt a játék eleve már

képességével. Ezen kívül ráadásul a programozóknak azt is sikerült elérni, hogy a **játéktér egészképernyős legyen.**

A játék **mindazt fogja tartalmazni, amit a játéktérmi gép: mind a négy pályát, mindkét kocsit, a pályák részletes kidolgozását, minden hangot és beszédet, és persze a tökéletes játszhatóságot.** Igaz egy dolgot elhagytak: a visszapillantót. A Saturn verzió - csakúgy mint a Daytona - nem csak arcade módban lesz játszható, s lehetőség lesz **neken egymás ellen is indulni, illetve a képernyő megosztására.** Ennek következtében a grafika felbontása ugyan romlik (hiszen így a gépnek kétszer annyi munkát kell elvégeznie), ám ez nem megy a kezelhetőség rovására. A készítő fontolóra vették a linkelhetőség lehetőségét is, ám mivel az ehhez szükséges technológia még nem készült el, így az osztott képernyőnél maradtak.

Tervbe volt véve még talán egy extra pálya, s esetleg egy plusz kocsi is, ám hogy ezekből lett-e valami, azt még jelen pillanatban nem tudjuk. Az azonban már biztos, hogy a SR ismét egy **mértőidőző a Saturn**

**versenyével fog találkozni** szemben a Daytona 20-25-ös ezen



A Sega Rally a legújabb játék, ami a Saturnra érkezik. A játék a legújabb és leglátványosabb megoldásokkal látja Saturn atraktív egyszerűen fantasztikusra sikeredett! S hogy a játéktérmi automatánál is jobb? A válasz egyszerű: nem! A Saturnra érkező játékok a legújabb és leglátványosabb megoldásokkal látja Saturn atraktív egyszerűen fantasztikusra sikeredett! S hogy a játéktérmi automatánál is jobb? A válasz egyszerű: nem!

A Sega Rally a legújabb játék, ami a Saturnra érkezik. A játék a legújabb és leglátványosabb megoldásokkal látja Saturn atraktív egyszerűen fantasztikusra sikeredett! S hogy a játéktérmi automatánál is jobb? A válasz egyszerű: nem!

# VIRTUA COP



A Virtua Cop a legújabb játék, ami a Saturnra érkezik. A játék a legújabb és leglátványosabb megoldásokkal látja Saturn atraktív egyszerűen fantasztikusra sikeredett! S hogy a játéktérmi automatánál is jobb? A válasz egyszerű: nem!

A Virtua Cop a legújabb játék, ami a Saturnra érkezik. A játék a legújabb és leglátványosabb megoldásokkal látja Saturn atraktív egyszerűen fantasztikusra sikeredett! S hogy a játéktérmi automatánál is jobb? A válasz egyszerű: nem!



# RAYMAN

## SONY PS-X

A Playstation tulajdonosok mindeddig híján voltak egy jó maszkálós platformjátéknak, már-már azt hittük, nem is tud a hardware egy gyönyörű háttérrel tükörsimán scrollozni. Szerencsére azonban a francia illetőségű UBI Soft nemrégiben elkészült **Rayman**-je most mindenki előtt elosztotta a kételyt: a 32 bites gépek ezen a téren is fel tudnak újat mutatni a hagyományos 16 bites gépekkel szemben.

### MIBE IS KEVEREDTÜNK?

Nos, a meghatározhatatlan fajú kis szuperhősünkkel a szokásos szituációba csöppenünk: van egy nagyon gonosz fickó, **Mr. Dark**, akinek eleve van az unalmas békeességből, ezért **elrabolja, és börtönbe zárja** Rayman világának békés lakóit,

#### az Electoonokat.

A feladat tehát máris adott: ki kell szabadítanunk az Electoonokat, s móresre tanítani a gonosz Mr. Darkot. Utunk során még egy fontos szereplővel fogunk találkozni, **Botillával**, a tündérrel, aki különböző trükköket mutat majd nekünk, s újabb mozdulatokra tanítja meg hősünket.

Van szerencsénk bemutatni az új platformjáték-astárt: Raymant.

### AZ AKCIÓ

Raymannek küldetése teljesítéséhez **70 szintet** kell bejárnia, minden fő pályán **6 ketrecet** találhat, ezekből kell kiszabadítani az Electoonokat. Egyre felhívnam a figyelmet: később, amikor már újabb mozdulatokat tudunk, **nézzünk vissza az előző pályákra is**, az új képességeinkkel ugyanis azokon is akár új helyekre juthatunk el. Azt, hogy addig már hány Electoonot szabadítottunk ki, az összecsapódó **Medallion** segítségével követhetjük nyomon, amelynek te-



hát mind a hat foglalatát meg kell töltenünk. A legfőbb gonoszhoz természetesen csak az összes Electoon kiszabadítása után juthatunk el. Raymannek, hogy ezt véghez tudja vinni öt főbb mozdulata van: az **ugrás**; a **függeszakadás** (a platformok szélén a Prince of Persiahoz hasonlóan); a **kúszás**; a **grimaszolás** (a gyengébb idegzetű ellenfelek megijesztéséhez); s végül a **boxolás** (ezt rögtön az első pályán megkapjuk). Az ütőnk erősségét mellesleg a powerup-ok begyűjtésével a játék során egyre fokozhatjuk.



### A BENYOMÁS

"Ez igen!" Valószínűleg ez mindenkinek az első gondolata a játékról, s csak rá kell pillantani a képeinkre, hogy miért. Lehet ugyan, hogy például a Yoshi's Islandnak több pályája van, de 16 bites gép holt biztos hogy immár nem tud ringbe szállni a következő generációs gépek grafikai képességeivel szemben. A hátterek és a **szokatlanul nagy figurák** - annak ellenére, vagy talán éppen azért, hogy nem valami Silicon Graphics csodákról van szó - **hihetetlenül látványosak, aprólékosan kidolgozottak**, az animáció pedig annak köszönhetően, hogy a figurák végtagjai a testüktől külön mozognak, lehet hogy elsőnek kicsit furcsának tűnnek, ám így eszméletlenül ki-fejezőek. Egyszóval meglátszik, hogy a játék mögött több, mint egy éves fejlesztői munka áll.

Hogy ez nem csak üres beszéd, egy rövid élménybeszámolóval is illusztrálnám: a játék vége felé egy sejtelmes barlangba toppanunk. A helyiség végében egy jól megteremtett rák húzza a lóbórt. Hősünk erre belendíti az öklét, s szentelenül felébreszti az alvó szörnyeteget. Szegény rák felriad, kidülledt szemmel bámulja, ki merészelte ezt tenni, ám lányos zavara nem sokáig tart, egy pillanattal később tekintete már vérbe borul, s már lendíti is felénk gyilkos ollóit. Mindez persze audiovizuálisan olyan, mintha egy **Walt Disney rajzfilmet néznénk**.

A játékmenet igen egyszerű, mégsem unalmas, az irányítás is tökéletesen kielégítő, a pályakódok alkalmazásával pedig a játszhatóság is maximális. Lévé, hogy CD verzióról van szó, a zenék csodálatosan szólnak, de mindemellett a hangeffektek is briliánsak. Töbörően úgy is fogalmazhatunk: nincs semmi, amit a játék hibájául róhatnánk fel.





Jimmel az a különös helyzet állt elő, hogy míg más "sztárok" a TV-ből kerülnek a videojátékok képernyőjére, addig Jim a játékokból lépett a TV képernyőre, sőt most már ott tartunk, hogy hamarosan



A meglehetősen mozgalmasra képes szkatanderes kukac kalandjainak várva várt folytatása megérkezett.

**JIM'S BACK!**

A második részben természetesen mindenben igyekeztek felülmúlni a nagy elődöt: a figurák 3D-ben lettek megtervezve, az animáció még tökéletesebb, még simább, a hátterek pedig bármelyik rajzfilmben is megállnák a helyüket. Az

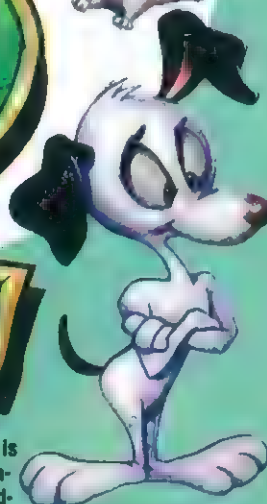
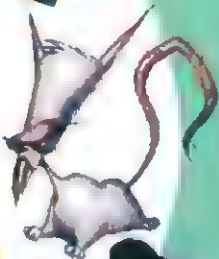
első rész óta nem sokáig pihenhetett hősünk, mivel a gaz Pycrow ezúttal Jim kedvesére Hogy-Is-Hívják Hercegnőre vetett szemet, elrabolta, s ha Jim nem lép közbe, nőül veszi.

Mind ezt a SEGA logo bejöttékor, az első képernyőn nézhetjük végig, tehát ahogy bekapcsoljuk a gépet, már peregnék is az események. A 24 megás kártyán a hercegnő megmentéséhez összesen 10 pályán kell bizonyítanunk rátermettségünket, miközben Jónéhány furakreatúrával találkozhatunk, s persze ismét feltűnnek a már ismert szereplők is.

Az első pályán még nem sok szokatlan dolgot tapasztalunk, de már itt találkozunk egy újabb szereplővel: a zöld takonnyal (lehet hogy egy kicsit vulgárisnak tűnik, de nincs rá jobb szó), akit Jim a hátizsákjából a falakra ki-lő s odaragaszt és így nagyobb mélységek felett tud átlendülni, valamint kifeszítve ejtőernyőként tud használni. Később egyre furább feladatokat kell ellátnunk, mint például teheneket kell begyűjtenünk, amiket egy istállóba juttatva hősünk jutalma egy vödör tej lesz, melynek súlyától a továbbvezető kapu nyílik ki. Aztán ott van a Lorenzo's Soil pálya (már a címe se semmi), ahol Jim fegyverével glisza-mivoltához méltóan járatokat fúrhat a talajba. Ez a pálya volt egyébként a legnehezebb a programozók számára, sokszor már úgy is gondolták, lehetetlen megcsinálni, ám mégis el-

# EARTHWORM

## JIM



len so-szóróval kell hadakoznia. Hősünknek még egy fekete-fehér pályán is akad dolga, ahol adóúgyok papírmunkái közt kell eligazodnia, s egy ajtót kéne megkeresnie, ami azonban se-hogy sem akar kinyílni. Megint máshol Jimnek



visszatartva a lélegzetét, felfújódva kell a magasba repülnie, közben a forró lámpaizzókra s egyebekre ügyelve, nehogy kipukkadjon. Az már tehát e rövid felsorolásból is látszik, hogy nem fogunk unatkozni.

### NEM LEHET NEM SZERETNI!

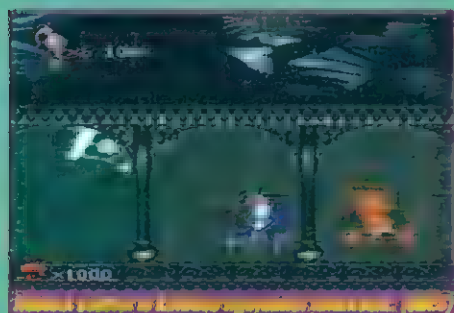
Azt hiszem, a játék minősítéséhez bőven elegendő a mel-lékelt képekre pillantani. Ilyen vizuális gyönyörben eddig még nem volt ré-szünk 16 bites gépen, ráadá-sul még a hangeffektek és a zenék is remekbe szabottak. Nem túlzás kijelentenünk: az eddigi leg-szebb és legjobb 16 bites játék, ami valaha készült.



Earthworm Jim képregények és játéktfigurák is a boltok polcaira kerülnek. Jim karrierje tehát mere-doken ível felfelé, a megalko-



tól addig nem is nyugsza-nak, amíg nem uralja a világot. Ennek érdekében már tervbe is vették a 32 bites gépek meghódítását, de hát ez nem is csoda, hiszen a 16 bites hardware-ből immár tényleg kifacsarták a maximumot.



készült: ezzel szinte túlmentek a Mega-drive képességeinek a határán. Aztán ta-lálkozhatunk egy kisebb átvezető szinttel is, ahol egy gumiággal kell Peter kutys bábuit megmente-nünk, amiket Pycrow dobál le a magasból. Máshol meg Jimnek egy izometrikus 3D-s terep felett kell átkelnie egy úrröbögővel, miközben persze lentről záporoznak rá a lövedékek, s még a léggömbökön közeledő bombákra is ügyelnie kell. Jim az egyik pá-lyán még egy kis alakváltózáson is keresztül megy: egy sötét barlangban szalamandraként úszkálhat. Talán az egyik legjópofább helyszín az, amikor Jimnek egy horizontálisan scrollozó pályán saj-tok és hamburgerek előtt egy könyörte-



Ha valaki bombákról, meg robbantásokról beszél, általában valamilyen agresszív, erőszakos dologra gondolunk. Ezzel szemben ha Bomberman nevét említik, az összes veterán videojátékos már tudja, hogy semmi ilyesmiről nincs szó, sőt pont ellenkezőleg áll a dolog.

Bomberman már hosszú múltra tekinthet vissza, mégis sikere szinte töretlen, Super Nintendo-n immár a harmadik részénél tartunk. A játékmotívum maradt a régi, bár van néhány új dolog: a Megadrive-ról már ismerős kenguru-féle állatkák itt is feltűnnek, amik Mario Yoshihöz hasonlóan leginkább csak pajzsként szolgálnak, valamint a pályákon több lett a használható tárgyak száma.

# SUPER BOMBERMAN 3

N a de ne vágjunk a közepébe, hiszen a játék elsősorban a fiatal korosztályt célozza meg, s egy újszülöttnék ugyebár minden program új. A játék lényege tehát a labirintusszerű pályákon egy kis manust kell irányítani, kell robbantani a falakat, s így eljutni a szintén levegőbe röptendő kapcsolókig, melyek az ajtókat nyitják a következő pályákra. A dolog nehézsége, hogy a labirintusban még különböző szörnyek is bókálásznak.



A hintákra állva ellentelünk kilóhetnek minket

A játékban kétféleképp is indulhatunk: a Normal Game az imént ismertetett játékmotívum takarja, míg a Battle Game-nél kettőtől ötig terjedő számú játékos indulhat, s egymás kinyírása a cél. Ilyenkor az győz, aki utoljára megmarad.

A játékot rajzfílm-szerű betétekkel igyekeztek még változatosabbá tenni, s bár a pályák gra-

fikája igen egyszerű, azok is szép színesek, s gyakran néhány extra effektust is tartalmaznak, mint például egy háttérben elhúzó üstökös, stb.

A pályákon különböző tárgyakat, többek között mérleghintákat, teleportokat találhatunk, amelyeket akár igénybe is vehetünk. A játékot a stílus rajongóinak tehát feltétlenül merem ajánlani.



A csiltebe ugorva száguldozhatunk egyet.



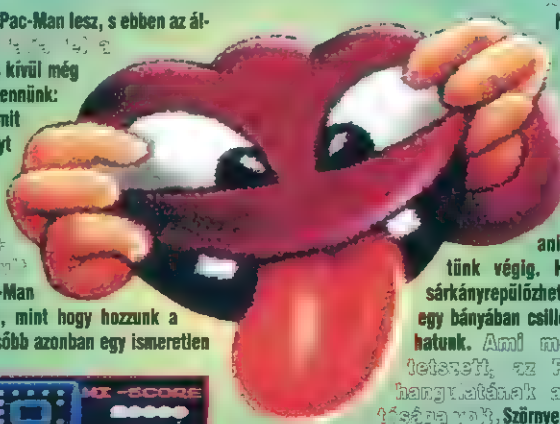
# PAC-MAN 2 THE NEW ADVENTURES

Pac-Man már szintén egy régi ismerős. Azóta már családot is alapított, akikkel számtalan kalandban vett részt, legutoljára a Pac-In-Time-ban egy mászkáló platformjátékban. Nos, most Pac-Man ismét új műfajban mutatkozik be, ezúttal a Pac-Man 2: The New Adventures. A játékmotívum első nekifutásra egy kicsit furcsának tűnhet, hiszen a dolgunk az, hogy egy csúzlival lövöldözzünk, ez azonban ne tévesszen meg senkit, tulajdonképp ez ugyanaz, mintha egy kurzorral clickelgetnénk. Magyarul: amire rácsúzlizunk, azt ha tudja, Pac-Man használni fogja. A csúzlilól azonban nem csak kőket lehet kilőni, hanem... ebből egyszerre három lehet nálunk. Ezeket akkor kell hősünkkel megetetni, ha a színen feltűnik Inky, Blinky és Clyde a négy semmirekellő szellem. A Bogyo hatá-

sára ugyanis Pac-Manból Super Pac-Man lesz, s ebben az állapotában szokásához híven... A csúzlizáson kívül még egy dolgot lehet és kell is majd tennünk: ha észre akarunk vetetni valamit hősünkkel, vagy ha netán útirányt akarunk változtatni, az "Y" + a megfelelő irányral mutogatni tudunk neki. A játék... eleinte csak Ms. Pac-Man biz meg bennünket olyanokkal, mint hogy hozzunk a Pac-Baby-nek egy kis tejet, később azonban egy ismeretlen

gonosz varázslóval kell szembeszállnunk, aki a szellemeket bűjtja fel különböző gaztetekre, mint például, hogy rabolják el Pac-Jr gitárját.

A játékmotívum első nekifutásra egy kicsit furcsának tűnhet, hiszen a dolgunk az, hogy egy csúzlival lövöldözzünk, ez azonban ne tévesszen meg senkit, tulajdonképp ez ugyanaz, mintha egy kurzorral clickelgetnénk. Magyarul: amire rácsúzlizunk, azt ha tudja, Pac-Man használni fogja. A csúzlilól azonban nem csak kőket lehet kilőni, hanem... ebből egyszerre három lehet nálunk. Ezeket akkor kell hősünkkel megetetni, ha a színen feltűnik Inky, Blinky és Clyde a négy semmirekellő szellem. A Bogyo hatá-



A kavicsokra és az elhagyott gördeszkákra ügyeljünk.



A játékeremben az eredeti Pac-Man-nel játszhatunk.

ha például feleslegesen kinyitogatjuk a postafiókát, s megnyugszik, ha mondjuk megsimogatja a kutyáját. Ideges állapotában másképp viselkedik, ilyenkor durván bánni az eladókkal, rugdossa a kólas automatát, azonban néha erre a hangulatára is szükség van. A pause képernyőn látható kódok segítségével lehetőség van még a játékalásaink visszatöltésére is, tehát a Pac-Man 2 szolgáltatásaiban és minőségében mindenképp megállja a helyét az egyébként nem túl népes SNES-es kalandjátékok táborában.





# DOOM

## SUPER NINTENDO

Doom. Mára ez a szó fogalomná vált. Egyrészt egy stílust testesít meg, másrészt a magas színvonalat képviseli. A játék számtalan 32 bites konverziói után most a SNES tett egy erőpróbát, s bizony állíthatjuk: sikeresen vette az akadályt.

Az SNES-ön a Doom a legújabb játék, s a legújabb chip megjelése miatt ebben a témában is megkíséreltük az attól, hogy a játék a SNES-en is jól futjon. A FX2-es chip megjelése miatt ebben a témában is megkíséreltük az attól, hogy a játék a SNES-en is jól futjon.

### A SNES ISMÉT MEGKÍSÉLT

Az SNES-ön a Doom a legújabb játék, s a legújabb chip megjelése miatt ebben a témában is megkíséreltük az attól, hogy a játék a SNES-en is jól futjon. A FX2-es chip megjelése miatt ebben a témában is megkíséreltük az attól, hogy a játék a SNES-en is jól futjon.



16 BITES DOOM?  
NO LÁSSUK!

Az SNES-ön a Doom a legújabb játék, s a legújabb chip megjelése miatt ebben a témában is megkíséreltük az attól, hogy a játék a SNES-en is jól futjon. A FX2-es chip megjelése miatt ebben a témában is megkíséreltük az attól, hogy a játék a SNES-en is jól futjon.



Ha a sprite-ok közel jönnek, azért láthatunk néhány pixelt.

A játék a SNES-en is jól futjon. A FX2-es chip megjelése miatt ebben a témában is megkíséreltük az attól, hogy a játék a SNES-en is jól futjon.

A gyors grafika és a jó hangok miatt a játék a SNES-en is jól futjon. A FX2-es chip megjelése miatt ebben a témában is megkíséreltük az attól, hogy a játék a SNES-en is jól futjon.

A gyors grafika és a jó hangok miatt a játék a SNES-en is jól futjon. A FX2-es chip megjelése miatt ebben a témában is megkíséreltük az attól, hogy a játék a SNES-en is jól futjon.

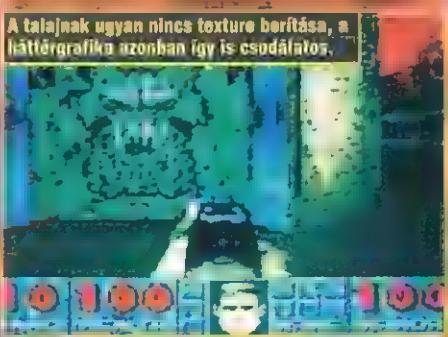


Mindegyik fajta ellenség felbukkan előbb a változatban is.

A játék a SNES-en is jól futjon. A FX2-es chip megjelése miatt ebben a témában is megkíséreltük az attól, hogy a játék a SNES-en is jól futjon.



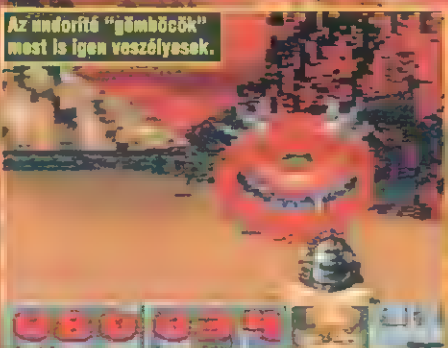
Nahát, heva lett a SNES "erőszakmentesség" jelszava.



A talajnak ugyan nincs texture beritása, a háttérgrafika azonban így is csodálatos.

### ÜRÖM AZ ÖRÖKEN

A játék a SNES-en is jól futjon. A FX2-es chip megjelése miatt ebben a témában is megkíséreltük az attól, hogy a játék a SNES-en is jól futjon.



Az undorító "gömböcök" most is igen veszélyesek.



# KIRBY'S GHOST TRAP

Manapság egyre inkább divatba jön az a szokás, ha egy játékhős sikeres, akkor olyan játékokhoz is hozzá adják a nevét, amihez voltaképpen semmi köze. Ebben a hónapban a másképlős platformjáték-sztár, Kirby hódolt ennek a divatnak: neve mellé rögtön két logikai játékot is jegyezték.

A Kirby's Ghost Trap első pillantásra sok olvasónak rögtön ismerősnek tűnhet, ugyanis **kisértetiesen emlékeztet a segéd Columnsra**: kis színes pacák potyognak le kettesével, ezeket kell a megfelelő módon egyesíteni, hogy aztán felrobbanjanak, s eltűnjenek. A szabályok azonban ebben a játékban egy kicsit mások, itt ugyanis nem az a lényeg, hogy azonos színű oszlopokat alkossunk, mivel teljesen mindegy milyen formációban ragasztjuk egymás-



Inkább egy sárga jöhetne a jobb szélre.



hoz a pacákat, csupán az a fontos, hogy **négy vagy annál több azonos színű kapcsolódjon egymáshoz**. A lényeg persze az, hogy a ragacsaink soha ne érjenek fel a plafonig. Ez azonban nem minden, hiszen a játék alapvetően két játékoszt igényel, persze lehet gép ellen is játszani. Ilyenkor mi vagyunk Kirby-vel, s kieséses bajnokságot játszhatunk az egyre keményebb ellenfelekkel. **Ellenfeleinknek úgy tudunk borsot törni az orra alá**, ha minél több ragacstól sikerül egymáshoz kapcsolnunk, ugyanis ilyenkor jelennek

meg a címben szereplő szellemek az ellenfél oldalán, ezeket csak a mellettük lévő ragacsok felrobbantásával lehet eltávolítani. Tehát minél hosszabb láncreakciót indítunk be, annál több szellem jelenik meg a másik oldalon, amelyek így csapdába zárják az ellenfél már összekapcsolt pacáit.

Itt még könnyű a dolgunk.



## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Erről az anyagról már sokkal kevésbé tudok pozitív véleményt mondani, lévén, hogy sem grafikaillag, sem az alapötletét tekintve nem tartom egy nagy durranásnak. **Ext a játékot tényleg csak Kirby neve adja el**. De hát nézzük miről is van szó!

A játék tulajdonképpen a golfhoz

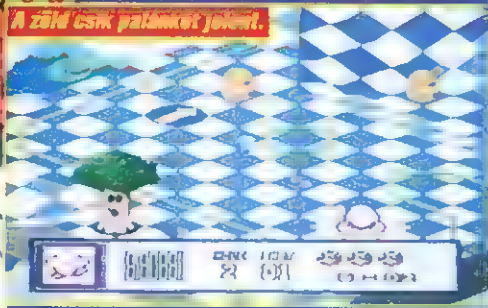
jobbban hasonlítanak a biliárdra. 3 dimenziós, izometrikus pályákon folyik a játék, Kirby voltaképpen a labda szerepét játssza. A pályák a golfhoz hasonlóan teli vannak akadályokkal, lejtőkkel, palánkokkal, fakkal, s egyéb hasonlókkal. Kirby-t elindítani, csakúgy mint a biliárdban, a lökés irányának és erőségének, illetve a csavarás beállításával lehet. **A játék lényege, hogy Kirby-vel eltaláljuk a pályákon fellelhető különböző**

Némiképp változatos a grafika.



nyeket. Az utoljára maradt szörny át fog alakulni egy lyukká, ezen keresztül távozhatunk az adott pályáról. Mint a golfban, a gép itt is a lökések számát összesíti, tehát minél kevesebb az az összeg, annál jobb a teljesítményünk. A játék azonban nem ilyen egyszerű, ugyanis a program életéket számol, sőt meg energiát is. Vannak azonban Kirby-nek előnyei is: hősünkkel különböző extrákat felvéve különböző képességekre tehetünk szert - mint például extra sebességre - amiket a lökések után aktivizálhatunk.

A zöld csak palánkot jelent.



## KIRBY'S DREAM COURSE





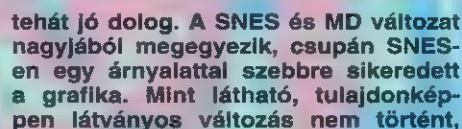


Az átalányozása volt. Az mondjuk Károlyi hazai csapat a brekusz alatt tanyázik, az azonban bizonyos, hogy például a bolgár kategóriába van sorolva, tehát a trancia. Igaz ez az egész szövegére sincs sokat lehet mondani, például jól röhögtem, amikor megláttam az újdó rugás után kapu fölé alsó sarkába téve egy sak video-

**A kapus szép mozdulattal hárít.**

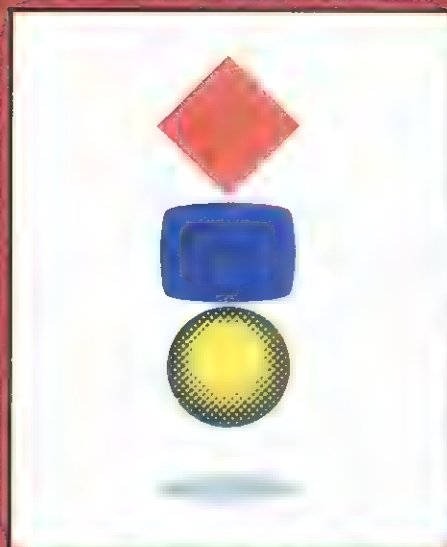
még az is az előző részhez képest, hogy megerősítették a védelmet, így tehát nehezebb gólt lőni. Azt talán mondanom sem kell, hogy a csapatok összeállítását, s azok játékosainak nevét a hivatalos '96-os liga összeállításához igazították, tehát feltűnik egy-két új csapat is.

A készítőik egyébként közvéleménykutatást folytattak, ennek köszönhető, hogy a játék inkább hasonlít a '93-as és '94-es kiadásához, mint a tavalyihoz, ez



29





# 3DO

R O V A T

A 3DO-sok között az Idén talán a legjobban várt anyag, a Killing Time volt. A már hónapokkal ezelőtt megkezdett reklámkampányban igen impresszív képeket mutattak be: többek között egy keresztülrőtt gengszterből sugárban ömlött a vér, máshol meg egy vérszomjas szakács hadonászott a bárdjaival.

Nos, nemrégiben végre elérkezett a gyilkolás ideje, persze az előzetes fotókhoz képest egy

## EGY KICSIT EBBŐL IS, EGY KICSIT ABBÓL IS.

Ha a játék stílusát próbálnám meghatározni, nagyjából a következőképp tenném: vegyük a Doomot, s mixeljük össze a 7th Guesttel. A játékban ugyanis még a Doomnál is szebb 3D-s változatos terepeken köszálhatunk, s mindemellett digitalizált, azaz full motion videóval készült szereplőkkel találkozhatunk. A FMV szellemek megjelenésekor ráadásul az akció nem áll le, nyugodtan lövöldözhetünk tovább, s ami még ennél is fantasztikusabb: a szereplőket megkerülve a Doommal ellentétben változik a perspektíva is. Ugyanez persze az ellenfelekre is vonatkozik, tehát pl. a hullák nem mindig fejjel felénk fekszenek, hanem a másik oldalukról a talpukat látjuk, ezt eddig még egy ilyen játékban sem valósították meg. A szereplők mindezen felül minden eddigi hasonló játéknál realisztikusabbra sikeredtek, hiszen a szörnyeket nem számolva, magyarul az összes emberi ellenséget, digitalizált szereplők személyesítik meg, s ha beléjük lövünk ráadásul fröcsög a paradicsomlé, sőt a barátságtalan szakácsot még a fejétől is megszabadíthatjuk. A Studio 3DO nem is titkolta szándékát: ultra-erőszakos látványt akart nyújtani. Nem kell meglepődni például, ha a gengszterekben egy régi ismerőst, Freddy-t véljük felfedezni, a hasonlóság oka ugyanis nem a véletlen műve, hiszen a szereplők kidolgozásához egy valódi smink-művészt, Rick Cartert hívták segítségül, aki többek között a Nightmare on Elm Street 2-5 részében kamatoztatta már tehetségét.

A fegyverek és a helyszínek kiválasztásánál az alkotók nagyon jól döntöttek, az én ízlésemet legalábbis mindenképp eltalálták: mind a fegyverek, mind a hátterek az 1920-as évek divatját tükrözik. Öt féle fegyverrel lövöldözhetünk: a kezdetekkor egy pisztollyal, aztán később már két pisztollyal (mint a Rise of the Triadban), majd puskával, dobtaras gépfegyverrel, s végül egy lángszóróval. A fegyverek kidolgozása se semmi, teljesen úgy viselkednek mint az igaziak: a puskánál például látható, amint kidobja a füstölő hüvelyeket. A fegyverek mellett persze találhatunk majd egyéb extrákat is, mint a láthatatlanság, stb.

Maga az akció menete is teljesen egyedül és új: a játék 45 féle helyszíne valójában nincs szín-

tekre tagolva, bármelyik állásnál visszatérhetünk az előző helyszínekre, s ráadásul a játékot a töltögetés sem szakítja félbe.

## A LEGJOBB?

Persze ennek az anyagnak is van néhány szépséghibája, de mindössze csak két dolog. Az egyik ilyen a mozgás, ami elég gyors, talán néha túlságosan is, mégis az enyhe "ugráláson" látszik, hogy a képernyő-frissítés sebessége megsínylette a szuper grafikát. A másik dolog a célzás, ez egy árnyalattal elmaradt a Doomtól, néha ugyanis nem akarja a gép eltalálni az ellenfeleket. Mindezek azonban az akció hevében szinte fel sem tűnnek, tehát egy biztos: a kategóriájában - legalábbis 3DO-n - nem fogunk a Killing Time-hoz mérhetőt találni.

Néhány helyen a szabadban folytatódik a mészárlás.



kicsit megkopottan. Ebből a jelzőből azonban ne vonjon le még senki semmit, ugyanis csupán a grafika lett egy kicsit pixelesebb, ami azonban még így is megállja a helyét bármelyik Doom stílusú játékkal szemben, de még magával a Doommal is felveszi a versenyt. Hát akkor nézzük mit is takar a hangzatos cím.

## A HELYSZÍN

A játék főhőse, azaz szerény személyünk egy horrosztikus 3D-s világban, élőhalottakkal körülvéve találja magát. A menekülésre csupán egy út van: szerencsére kéznél van néhány hatásos lőfegyver, így likvidálva a zombikat, követnünk kell a szintén ittragadt szellemek tanácsait, akik - hogy megszabadítsuk őket is az átoktól - folyamatosan megmutatják majd a kivezető utat. Ha sikertelenül járunk, magunk is ilyen szellemekké válhatunk, tehát a jelszó: előbb tüzelni, s csak utána gondolkodni.

Íme a kedvenc fegyverem.



A konyhában egy kis fejtelenséget okozhatunk.



Ez a jelenet önmagáért beszél.





# ERKEZESI OLDAL

## EF2000

**PC**

Azt hiszem ezt a játékot már be se kell mutatnom, hiszen lapunk előző számában már egy teljes oldal hirdette az eddigi legélethűbb és minden tekintetben a legmonumentálisabb repülőgépszimulátor érkezését. Mint ismeretes ez a játék az első abban a példátlan kezdeményezésben, melyben cégünk közreműködésével a vásárló magyar nyelvű kézikönyvet kap egy külföldi játék mellé. Nem véletlenül esett a választás először a EF2000-re, ugyanis ehhez a játékhoz egyszerűen nélkülözhetetlen a gépkönyv, bármiféle kalóz változattal véleményünk szerint csak diletánsok próbálkoznak. A játék a legkeményebb fokozaton már olyan mértékű hozzáértést igényel, hogy szinte kijelenthetjük: aki boldogul vele, azután már a valódi gépet is el tudná vezetni. A játék minősítésére azt hiszem itt most elég csupán annyi, hogy ezt is a Digital Image Design fejlesztet-



te, a szimulátor rajongók gondolom már ennyiből képet is alkottak róla. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy iszonyúan "izmos" PC szükségeltetik hozzá: a minimum konfiguráció 486DX2-esen még elég gyatra a teljesítmény, viszont egy P90-essel, full grafikával már igencsak szép látványban lesz részünk.

## HEXEN

**PC**

Hiába! Jöhetnek, mehetnek a különböző Doom klónok, ha ebben a stílusban minőségben és játékmenetben valami újat akarunk látni, arra csakis ismét az ID Software-től számíthatunk. Az imént tekintettem meg legújabb, Hexen című, fantasy környezetben játszódó művüket, s még mindig a hatása alatt vagyok. Hogy mi ragadott meg ennyire? Nos kezdődött a helyszínek grafikájával, ami a Doomtól és minden mástól eltérően szinte már realisztikusnak mondható. Nem csupán folyo-

sokon bókálaszhatunk, hanem sikátorokba tévedhetünk, csigalépcsőkön csörtethetünk, s egyáltalán: egyik helyszínek sincs mesterkélt, azaz szimmetrikus formája. Most bizonyára a kedves olvasó

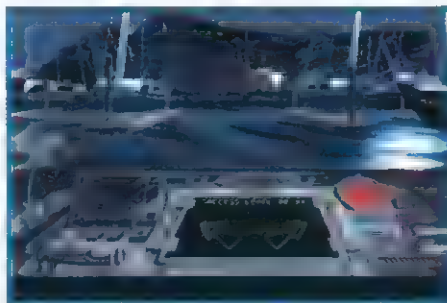


azt gondolja, mindez csak profi géppel élvezhető. Nos, erről szó sincs, a játék már 386/33-on is elindul, egy 486DX33-on pedig még teljes képernyőn is olyan sebes a mozgás, hogy csak győzzük követni. A terepen dühöng a vihar, villámfény világít meg néhány pillanatra mindent, s mindemellett minden használható tárgy működtethető, s minden törekeny dolog szétverhető. Csupán azt sajnálom, hogy ebbe a számunkba nem fért bele egy részletesebb ismertető, ám biztosíthatok mindenkit: még vissza fogunk rá térni.

## RAVEN PROJECT

**PC**

A Mindscape a Cryo-val karöltve a változatosság kedvéért ismét a jövőbe, 2278-ba kalauzolja a játékost. A földet egy ősi idegen faj igázta le, az emberiség napjai megvannak számlálva. Számunkra az egyetlen, még reményt jelentő lehetőség, ha csatlakozunk a halált megvető Lázadó Erőkhöz. A Cryo neve már eleve biztosíték, hogy a játék szépségében nincs hiba, tehát azt hiszem mondanom sem kell, hogy az átvezető képsorokon az űrhajók ezúttal is gyönyörű pre-renderelt hátterek előtt süvitenek el, ám ezúttal maga a játék is szépre, játszhatóra és változatosra sikeredett. A program fő erőssége, hogy a küldetésekből 3 típus is van. Az űrhajós küldetések között kétfélen



vehetünk részt: az egyik real time-os grafikával készült, azaz magát az űrhajót is mi irányítjuk, míg a másiknál ugyanolyan pre-renderelt tájak felett száguldozunk, mint amilyeneket az átvezető jelenetekben láthatunk, azaz a játékmenet olyan mint a Microcosmban: egy célkeresztet irányítunk, s csupán az útelágazásoknál választhatunk irányt. A küldetések harmadik típusában egy óriási robotba ülhetünk be, ilyenkor szintén real time-os terepeken mászkálhatunk. A játék tehát nagyon szép, s mivel remekül ötvözték a különböző grafikai megoldásokat, elég változatos, nem lehet egykönnyen megunni.

## ROAD WARRIOR

**PC**

Emlékeztek még a Quarantine-re? Nos, a Road Warrior valójában annak a második részének tekinthető: tehát ismét a rideg jövő brutális taxisofőrére alakítjuk, akinek fel kell vennie a klienseket, s eljuttatni a kívánt helyre. Az talán köztudott, hogy a Quarantine nem aratott fergeteges sikert, hiszen a Doom-szerű pályákon alig lehetett érezni, hogy tulajdonképpen egy kocsi irányítunk, a játékmenet pedig a monotonitása miatt szörnyen unalmassá vált. Felvettük az utast, lövöldöztünk, kitettük az utast: ennyi volt az egész. Nos, a második részben ígérek ezen változtatni, így a játéknak immár van egy cse-



lekményszála, már ha ezt annak lehet nevezni. Ez alatt ugyanis nem valami nagy dologra kell gondolni, csupán annyit jelent, hogy változatosabbak a helyszínek, autónkkal például még egy sivatagba is eljutunk, s előfordulnak olyan események is, mint hogy az egyik utas arra kér minket, intézzük el a gyalogosan haza tartó feleségét. A játék grafikáján nem sokat csiszoltak, elég pixeles, s az autó viselkedésén sem javítottak: ugyanúgy nem érezni semmiféle centrifugális erőt, vagy hasonlót. Ez utóbbi talán a legnagyobb hiba, hiszen ennek köszönhetően a beleélés ezúttal is a zérushoz konvergál.

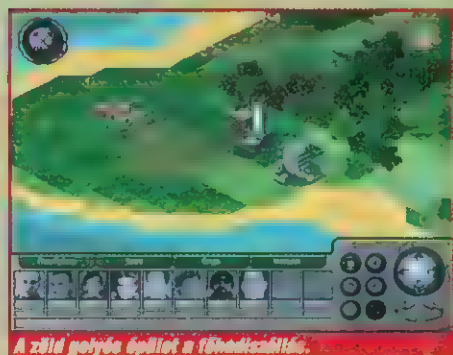




# IS

## Mission in

Várakozásomat már a program mérete is alátámasztotta. Bár nem ez az első CD-s program a Maxistól, de eddig ez az egyetlen, amely tényleg nem is fér el lemezen. **A mintegy 230 megát fantasztikus videofilmei, zenék, hangok és gyönyörű grafikák foglalják el,** így teremtve tökéletes hangulatot a képernyő előtt.



A zöld völgybe épült a főhadiszállás.

Mint a Sim sorozatban már megszokhattuk, most is egy első pillantásra egyszerű, de némi játék után kivitelezetettnek tűnő feladatot kapunk. **Egy trópusi szigetvilág földdarabkáján kell pénzt cselezni,** s közben figyelniünk kell a szigetlakók érzelmeire, az élővilág megővésére, a turisták igényeire és a környező világ megítélésére is. Hát igen, ezek a követelmények teljesen ellentmondanak egymásnak. De a dolognak még így is működnie kell, hiszen különben hamar lapátra kerülünk, s a sziget új vezető után néz.

**Az új játékokat a szigetvilág egy szigetének kiválasztásával kezdjük.** Természetesen minden sziget más feladatokat, megoldandó problémákat rejt. Ha pedig már mindet végigcsináltuk, a véletlen szigeten mindig újabb és újabb izgalmakat találunk. Szóval bökjünk rá valamelyik földdarabra, s kezdődhet is a játék.

### KÉPERNYŐ

A kép legnagyobb részét a sziget **3D-s képe foglalja el.** A hegyeket völgyeket sűrű erdő borítja, s a fák közül néhol egy-egy gombostű feje tűnik elő. Ezek a tűk jelzik a térképen a **számkunkra fontos helyszíneket, falvakat, gyárat,**



A környéki falvakat csak a maderák a lakolják.

**kutatóink helyét.** A jobb alsó sarokban a térkép kezelő gombjait találjuk. **A három + jel** a különböző mértékű nagyítások között vált, **A körök gombbal** mozgathatjuk, a **kannyarodó nyilakkal** pedig forgathatjuk a kinagyított részt. **A fel-le nyilak** a nézőpont magasságát állítják be. Végül a **négyzetes gombbal** 2D nézetbe kapcsolhatunk át. Ez tulajdonképpen egy gazdasági térkép, amelyen a különböző gombokat bekapszva a sziget legfontosabb adatait, természeti kincseit tanulmányozhatjuk.

Alul a **kis képek fölötti fölök** jelképezik a menüt. Ezek közül az egyetlen szokatlan a **Notebook,** ami a jegyzetfüze-



tűntet nyitja ki. Ebben az ügynökökről, a sziget gazdaságáról, a lakosokról, az iparról és a szórakozóhelyekről olvashatunk.

### ÜGYNÖKÖK

**A kép alján segédeknek fényképek sorakoznak.** Ha bármi fontos tevékenységbe kezdünk, közülük kell kiválasztanunk azt, aki a feladathoz a legjobb képességekkel rendelkezik. Akkor lehetünk biztosak, hogy jó úton haladunk, ha emberünk folyamatosan dolgozik. **Egyesre legfeljebb 10 ügynökünk**

lehet, akiket felvenni és kirúgni a központban (HQ) tudunk. Minden ügynökünknek ismeretel és képességgel szerinti bért kell fizetnünk így jól válogassuk meg, ki az akit **alkalmazunk.**

**Egy arca rábökve** az ő saját gombjait jelennek meg a képen, ahonnan a **Close**-zal léphetünk ki. A **Stats** az ügynök

életrajzánál nyitja fel a jegyzetkönyvet. **A Move** gombbal kiküldhetjük emberünket a terepre. A gomb lenyomása után a térképen kell kijelölnünk az úticélt. Ilyenkor érdemes odafigyelnünk, hiszen némely sziget kevésbé barátságos, s halálos veszedelemekkel teli. **A jobb szélén pedig egy lista látezik,** melyben az ügynök szakterületét találjuk. Az ügynök jártasságát mind a 10 területen egy 1 és 100 közé eső szám jelzi (kezdetben mindenkinél minden szakmában 50). Ezt az értéket később némi oktatással növelhetjük, aminek eredménye az lesz, hogy emberünk nagyobb fizetést fog kérni, de cserébe gyorsabban és jobban végzi el a rá bízott feladatokat. Az oktatást csak a főhadiszálláson és csak az Employment területen jártas emberek tarthatják.

### HELYSZÍNEK

**A térképen a számkunkra fontos helyszíneket kis gombostűk jelölik.** Minden ponthoz egy saját **információs ablak tartozik,** melyet vagy a pontra rábökve, vagy az ott tartózkodó **Ügynök Location gombját** megnyomva nyithatunk ki. Az ilyen ablakok egyik felében a helyszín információit a másikban pedig az ott elvégezhető feladatok gombjait találjuk.

**A gombok közül némelyik szürke,** ami azt jelzi, hogy ehhez a munkához vagy a nyersanyag vagy a szakértő vagy a kétféle munkások hiányoznak. Ekkor természetesen először ezeket a problémákat kell megoldani, ami egyszerűbb esetben a megfelelő ember lefoglalásával, általában azonban a sziget egy teljesen más részén valami látszólag teljesen oda nem illő munka elvégzése. (Ha a szürke gombra a jobb egérgombbal bökünk rá, megtudjuk, mi a probléma.) Emellett érdemes a helyszínről szóló bejegyzést elolvasni a könyvben (Elég az "I" betűt megnyomni az ablakban), hiszen ebből egy csomó hasznos információ derül ki, amely a hatékonyabb működtetéshez szükséges.

### FELADATOK

Terepen kizárólag két szakma tudói tudnak bármit csinálni. **A felfedező (Exploration)** a még ismeretlen területekre kell kiküldeni, ahol új, kihalóban lévő fajok és nyersanyaglelőhelyek felfedezését várhatjuk tőle. Az így felfedezett állatok köré parkot kell építenünk, hogy elszaporodhassanak. Amikor már elég sokan vannak, kétféleképpen használhatjuk fel őket: vagy megnyitjuk a parkot, ahova a világ minden tájáról érkeznek látogatók vagy eladjuk őket távoll és gazdag állatkerteknek.

**A mémők (Construction)** új épületek létrehozásában segít. Itt egy csomó különböző épületet húzhatunk fel, persze nem



## LE

### The Rainforest

mindegy hogy hol. Iskolákat, kórházakat csak városban, míg bányát csak hegyen építhetünk. Természetesen minden építkezés pénz és faanyagot használ fel. A túl sok építkezés tehát megritkítja az erdőket és eközben persze a környezetszennyezés is nő (gyárak, szemetelő turisták). A mérnök képes az épületek lebontására is. Ezt azonban jól gondoljuk meg, hiszen ez pénzbe és a felhasznált terület teljes lecsupaszításába kerül.

Amikor mérnökünket kiküldjük a helyszínre, s megnyomjuk a Location gombot, csak az ott építhető dolgok gombjai lesznek aktívak. Bármelyiket választjuk is, az épületet csak emberünk közelében helyezhetjük el. A többi ügynökünk csak falvakban, vagy az előző két-  
tő által kialakított helyszínen tud dolgozni.

**Egy külön ügynök (Employment)** végzi saját embereink továbbképzését. Alkalmazottainkat képességeit csak a központban fejleszthetjük. Ugyancsak ő veszi fel a különböző helyszínekre a szükséges alkalmazottakat, például a vadőröket.

A helyi kultúrában jártas ügynökünk a falvak lakóit tanítja meg a hatékonyabb földművelésre.

**Az alkuszra (Negotiation)** a vásárlások lebonyolításakor van szükségünk. Például egy kiszemelt területet egy kis falu foglal el, akkor kénytelenek vagyunk megvásárolni a földet a bennszülöttektől. Ilyenkor érdemes az üzletet egy kis alkudozással kezdeni.

**Az ipari szakértő (Industrial)** az üzemek, bányák termelését tudja hatékonyabbá tenni.

Amikor valamelyik emberünknek feladatot adunk, alatta egy csík jelenik meg, melynek hossza a munka állapotát jelzi.

### BENNSZÜLÖTTEK

**Központban minden falu vagy mezőgazdasággal vagy halászáttal foglalkozik.** Ők látják el élelemmel az egész szigetet. A lakosok oktatásával elérhetjük, hogy munkájuk



Csak nem meglelt egy új fajba betölttem.

eredményesebbé válik, s így a népesség gyorsan gyarapodni kezd. Ha elég sokan vannak, néhány embert, mint **segédmunkást (unskilled labour)** saját szolgálatukba állíthatunk. Rájuk az építkezéseknél, a bányákban és a gyárakban lesz szükségünk. A segédmunkások használata természetesen csökkenti a szigetnek az élelemtermelést és a lakók is rossz kedvűek lesznek, hiszen a fiatalok ott-hagyták a falut.

**Szakt munkásokat** hasonló módon szerezhetünk a városokból. Először meg kell növelnünk a lakosok számát (ehhez kórházat, iskolát, templomot és szórakozó helyeket kell építenünk). A kiképzett munkásokat vadőrként és gyári munkásokként használhatjuk.

### NYERSANYAGOK

A szigeteken **különböző természeti kincseket találunk**, melyekkel jó gazdálkodva rengeteg pénzt csinálhatunk. Ezek közül **a szén és az ásványi anyagok kifizethetetlenek**, a többiből pedig a játék kezdetén "kapott" mennyiséggel kell gazdálkodunk (igaz, némi idő múlva az erdők újranőnek). **A kitermelt nyersanyagok automatikusan jutnak el céljukig**, ami lehet egy finomító, kohó, fűrészüzem, erőmű (szén, szél vagy atom), valamilyen gyár vagy a kikötő. Ezután bárhol szükségünk lesz valamelyikre, például építkezni kezdünk, a szállítással nem kell foglalkoznunk.

**Favágó tábor** csak fűrészüzem közelébe érdemes tenni. Ezután a táborban megadhatjuk, hány favágó dolgozzon itt, ültessenek-e a kivágott fák helyére (Sustainable), illetve elégessék-e a kivágott fát (Slash and burn).

**A bányákban** a termelést tudjuk megduplázni és normálisra visszaállítani. A bányák és fűrortornyok megépítéséhez nehéz gépekre van szükségünk, s néhány szigeten ezeket is nekünk kell előállítanunk gyárainkban. Amíg nincsenek gyárak, **a bányák és kohók** minden termelését külföldre szállítják. Amikor megépül egy kohó, a bányában az exportot át kell állítani helyi szállításra.

A gyárakban a + és - gombokkal állíthatjuk be a terméket. Ezt aztán a sziget lakói fogják vásárolni, s ha elég nagy a termelés a szigeten kívülre is eladhatunk belőle.

### PÉNZ

A pénz elköltésére számos egyszerű módot nyújt a program, s ezek ismertetésére gondolom, nincs is szükség. A pénz előteremtése azonban sokkal nehezebb. Ennek egyik módja a **kereskedelem**. Ha gyorsan pénzre van szükségünk, a kitermelt dolgokat és a felfedezett állatokat eladhatjuk, ezzel azonban óvatosan kell bánni, hiszen forrásaink így hamar kimerülnek. **Ezért célszerűbb a nyersanyagokat helyi gyárakban feldolgozni, s csak a végterméket eladni.** Ez persze nagyobb környezetszennyezést is jelent.

A másik lehetőség a **szigetre látogató turisták ellátása**. De ahhoz, hogy látogatók érkezzenek, először **szállodákat** és ezek közelében **rezervátumokat és szórakozóhelyeket, kikötőket vagy repülőtereket** kell létesítenünk. A szállodákat menet közben folyamatosan fejleszteni, bővíteni kell, hiszen a látogatók szívesebben jönnek vissza a jobb hotelekbe. A szórakozóhelyek az idő múlásával egyre kevesebbet érnek, nyilván a visszatérő vendégek mindig újabb látványosságokra vágnak.

### ÖSSZEGRZÉS

Tudom, ez a leírás nem elegendő a játék megnyeréséhez. **A program ugyanis olyan, hogy nem lehet róla végigjátszást, nyerő tippeket adni.** Remélem, működésé-



Az értékelés éppen az erdő védelmében tett erőfeszítéseimet dicsőri.

nek elvét azért sikerült bemutatnom, s felkeltettem az érdeklődést is bennetek. Ha igen, azt javaslom mindenkinek, hogy próbálkozzon, olvassa el a jegyzetfüzetben található információkat és jöjjön rá az összefüggésekre. A játék ugyanis pont így éri el a célját, azt, hogy **gondolkodtat, s szórakoztat egyszerre.**

NAME: Billy Teli

Age: 35

Nationality: American

Skills: Meditation

Local culture

Experience

4 years at Saint Julian's monastery, studying for the priesthood

After this 5 years missionary work on the archipelago

Since leaving the priesthood, Billy has continued his work with a less religious focus, assisting the native tribes of the archipelago to adapt to the cultural upheavals changing their worlds

Personal History

My reasons for leaving the priesthood were purely personal. Suffice it to say that it became clear to me that the natives I was dealing with were more interested in the material benefits of the Western world. Therefore a more official face seems the best way to approach them and gain their trust

Billy boy legjobban az alkudozásra ért.

576 ÉRTÉKELŐ

KIADJA MAXIS

GYÁRKA

hang/zene

kezelhetőség

KIÉRTÉKELÉS

PITE KONKREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

80%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486/66 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



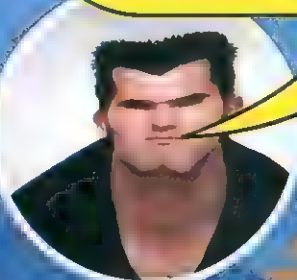
# Éreztél-e már olyat, hogy egy nyugalomban lévő karosszékben ülve a gyomrod felszaladt a torkodba? Nem? Nos, akkor próbáld ki a WipeOutot!

Mostában aranykorát éli a kimerítő fizikai és pszichikus versenyek, így az átlagos komputerre jöng már nem is figyel fel egy-egy új példány megjelenésére. A **WipeOut** már rég beharangozott WipeOutjának azonban már csak az letérít megtekintve is láthatjuk, nem min-

ak köszönhetően szinte úgy érezhetjük, mintha a hullámvasúton lennénk, nem véletlen tehát, hogy a játék reklámtábláján is két megviselt ábrázoló fiatal látható. A játékot alkotó cégtől a Sony Music ján-

# Wipe

Felejtse el, amit eddig a "gyors vektor-grafikáról" hallottál. A **WipeOut** egyszerűen lemosza a vetélytársait a színről.



a játékkal kapcsolatban egyébként az első benyomásom volt, mintha a Bullring III Octane-jának a másod-  
dik részét látnám. Nem voltam volna be, a grafika stílus-  
sa ugyanis kísértetiesen emlé-  
keztetett rá. No de ez csak az első benyomás volt, hiszen amint elkezdtem játszani



A lebénított ellenfeleket gondosan kerüljük ki.



Az utat mindenféle hirdetések szegélyezik.



Ilyen hídnál még szerencse, hogy nem kerülünk gurulunk.

ni, be kellett látnom, ilyen élményt eddig még nem nyújtott egy játék sem.

## A VALÓDI SEBESSÉG

Miután betöltődik a játék, láthatjuk, hogy a pályák - amint ígérték - valóban egyedülálló rész-  
tetességgel vannak kidolgozva, az út men-  
te különböző hirdető táblák, megvilágított  
jelzők miatt el, és a sebesség sebesség követ-  
kezőben nincs sok időnk gyönyörködni bennük. A pa-  
lyákat hatalmas lejtők, szakadékok, ugratok tarkít-  
ják, melyekhez hozzájárul az iszonyú gyors grafika.

## ARE YOU READY?

A jövőben járunk, egészen pontosan 2052-ben. Az anti-gravitációs felszerelések feltalálásával az új **Formula** versenyek a világ legnépszerűbb sportjává váltak. Az F3600-as versenyszályban közismertebb néven a **WipeOut**-ban indulnak a legprofibb pilóták, összesen hat pályán a világ legkülönbözőbb pontjain állnak rajthoz a gyilkos futamokhoz. A fejlesztések közben persze egy pillanatra sem állnak le, örült hajsza folyik, hogy melyik csapat tudja a leggyorsabb, legmasszívabb, s persze a legmodernebb legyverekkel ellátott járművel előállítani.

A játék kezdetekor először az egy-  
játékos mód közül kell szelektálnunk, majd két-  
tele versenyszály közül választhatunk, azaz va-  
laszthatnánk, ugyanis a gyorsabb Raptor Opeló

Előfordul, hogy kettőágazik az út. (PlayStation)

## Pajzs



Rövid ideig védelmet nyújt, ám ez alatt mi sem tudunk tüzelni.

## Turbo



Néhány másodpercre extra sebességet ad, jól használható a felgyorsuláshoz, ám az ugratok előtt mellőzzük.

## Akna



Ötösével tudjuk lerakni, a legideálisabb az alagutak bejáratához, és az ugratok elé helyezni.

## Energiahullám



Pár másodpercre irányíthatatlanná teszi az ellenfeit hajóját.

## Rakéta



Az ellenfeleket lassítja le, pontosan kell vele célozni.

## Hőkövetős rakéta



Hatása ugyanaz mint a sima rakétáé, viszont ez automatán rááll a célpontra.

## A FŐBB EXTRÁK

csak az első osztály teljesítése után választható. Ezután a szokásos hajók-  
ság, különálló tu-  
tam és időfutam le-  
hetőség, követke-  
zik, majd a négy  
csapat közül kell  
választanunk. A  
csapatokon belül  
két pilóta áll a ve-  
delkezésünkre, per-  
sze magát a játé-  
k, hogy minden  
pilótának más-más  
technikai adottságú  
űrhajója van. Ha

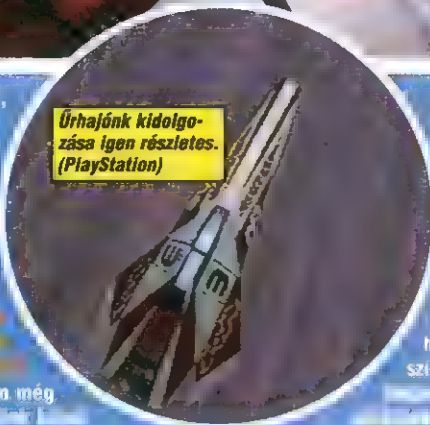




mindezekkel megvagyunk, indulhat is a verseny.

Bajnokság esetén ilyenkor automatikusan jönnek sorba a pályák. Különálló futam esetén viszont szelektálnunk kell. Mintán bejött végre a pálya, s elmoulunk, az

Úrhajónk kidolgozása igen részletes. (PlayStation)



A Hi-Octane-nal ellentétben még

U... ..

... ..

ges), a gép annyira tökéletesen és gyorsan mozgatja a 3D-s grafikát,

hogy a legapróbb kormánymozdulatunk is azonnal érethetjük. Végre a

játék, amely **maximalisan kihasználja a 3D nyújtotta lehetőségeket**, hajónk szabadon

számjai a környezetben, valóban ott van, "ráta" a terepen. A já

rákól a klazs

zenén kívül

persze a frankó hangefektek sem hiányoznak,

s ráadásul az alagutakba

örve a zenék vissz

visz

visz

visz

visz

visz

visz

visz

visz

visz

visz

visz

visz

visz

visz

visz

visz

visz

visz

leink még a hajo ki

molésével is idit vez

tonok. A hajók kiemelő

se mellesleg teljesen

ugyanúgy történik, mint a

Hi-Octane-ban, csak itt

szerencsére nem kell vár

nunk a manténcjóra, ahhoz

képest tehát rövidebb az

időkieés. Az extra fegyverek

az ellenfeleinknek is rendel

kezésére állnak, tehát persze

mi is számítsunk az imént emli

tettekhöz hasonló "furfangos"

dolgokra.

A KÉTJÁTEKOS ÜZEMMÓD

Annak ellenére, hogy az ellenfeleink is sok borsot

törnek az orrunk alá, mégis a hajo úton tartás

lesz a legtöbb gondunk, ugyanis na a

olva szálunk

olva szálunk

olva szálunk

olva szálunk

olva szálunk

olva szálunk

olva szálunk

olva szálunk

azok világitanak - mindent

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

sal még ph...

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

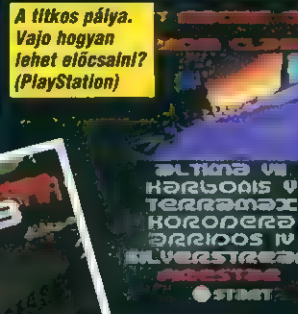
... ..

... ..

... ..

... ..

A titkos pálya. Vajo hogyan lehet előcsalni? (PlayStation)



az ő gépük számá

ra is hamarosan

lehetővé válik, a

Sony tervbe vet

te egy adapter

kiadását, ami

vel akár 20

gépet lehet

old

old

old

old

old

old

old

old

old

old

old

old

old

old

old

old

old

Silverstream jeges pályája az utolsó állomás.



Néhol a pályát igen csak szűkre szabták.



hangossa válnak, az effektus tehát eszméletlen jó. Iőn olyan, mintha a jargányunkban bömbölne a muzsika.

# AZ EXTRAK

A pályák természetesen nem vagyunk, persze mindig az utolsó pozícióból kell fejtenaszunk magunkat, hogy egyáltalán indulhassunk egy versenyen. Hogy a dolgunkat megkönnyítsék, a pályákön különböző színű mezőkön áthaladva - ha

Az ugratóknál ügyeljünk, hogy a pályán maradjunk. (PlayStation)



# 576 ÉRTÉKELO

## WIPEOUT KIJADJA PSYGNOSIS

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMEN

ÖSSZEHATÁS

91%

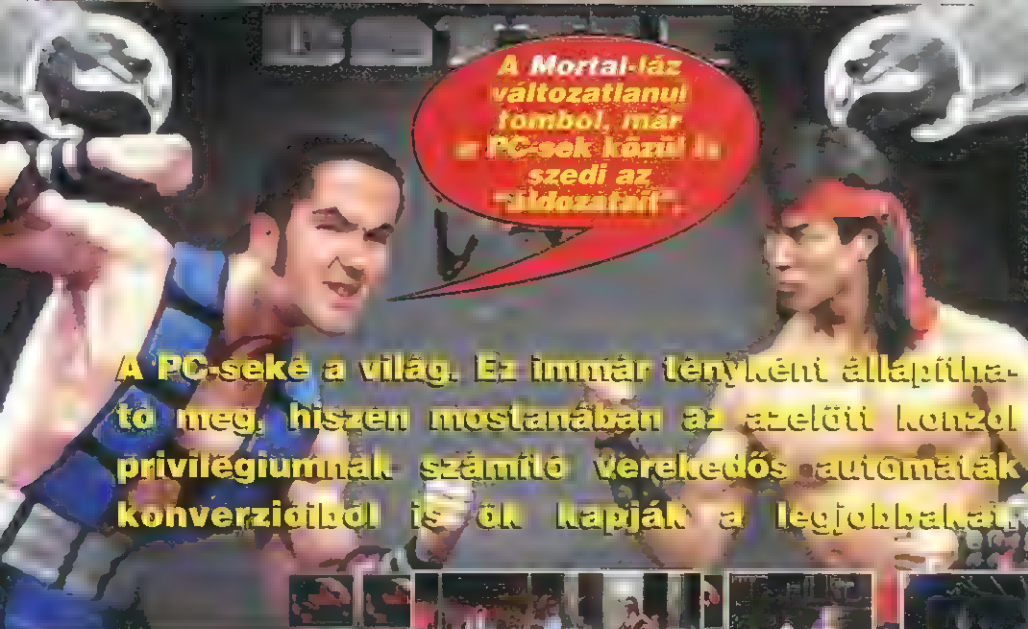
C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 0MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 486DX2

CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB





egy-egy szereplő kiesésekor azonnal helyébe lép a következő. Lehet kilencnél kevesebb versenyzővel is indulni, egy játékos esetén a gép ilyenkor ugyanannyi harcost választ.

A konverzió legfőbb újdonsága viszont, hogy a játékot akár hálózaton (LAN-on) keresztül is játszhatjuk, így 10-12 meccs futhat egyszerre. A hálózati játékból róadásul nem felejtettük ki az üzenetek küldését sem: ehhez kreálnunk kell egy MK3TAUNT.DAT című szövegfájl, ami összesen 10 sorból állhat, ezeket az üzeneteket pedig az F1-F10 billentyűkkel küldhetjük el, már ha a küzdelem hevén erre egyáltalán marad időnk.

A PC-s verzió tehát minőségileg szinte teljesen megegyezik a játéktérmmel, csupán a képernyő felbontása romlott, s persze a töltőidő is hosszabb. Szintén a töltőidőnek köszönhető még egy

**A PC-seké a világ. Ez immár tényként állapítható meg, hiszen mostanában az azelőtti konzol privilegiumnak számító Verekedős automaták konverzióiból is ők kapják a legjobbakat.**

Évszázadokon keresztül a Föld harcosai a Mortal Kombat versenyeken küzdöttek meg a sötét Külvilág erőivel, hogy megvédjék bolygójukat a gonosz császártól, Shao Khannal szemben. Kahn elégedetlensége azonban a sorozatos kudarcokkal nőlt. Egy árduki tervet agyalt ki, melynek előzményei 10.000 évvel ezelőttre nyúlnak vissza, Shao Kahn-nak akkoriban volt egy hitvese. Sindel királynő azonban váratlanul fiatalon meghalt. Kahn Sötét Papjai a gonosz varázsló, Shang Tsung vezetésével a mágia segítségével úgy intézték, hogy Sindel lelke valamilyen újra testet öltson, ám nem a Külvilágban, hanem magán a Földön. Ez a nap pedig most érkezett, amivel Shao Kahn régi vágya teljesült: elég erős lett ahhoz, hogy megnyissa a di-

szert is ez a verzió közelíti meg a legjobban a játéktérmi automata színvonalát. A grafikából nem spóroltak ki semmit, minden pályát - beleértve a temetős pályát is - megtalálhatunk a játékhán, az összes grafikai effektussal, tehát pl. az utcai pályán ugyanúgy soderja a szemetet a szél, s a háttérben a házak mögött ugyanúgy örvénylik a megnyílt portál. A karakterek eredeti nagyságukban jelennek meg, ami főleg a szinte fél képernyőt betöltő Motaronál jelent eddig még PC-n nem sűrűn tapasztalt látványt, s hozzá kell tennem, az animációval s az-

zavaró momentum: Shang Tsung átalakulásakor sajnos pár pillanatra leáll a küzdelem, s ugyanez tapasztalható egy-egy kivégzés végrehajtásánál, igaz ott ez már nem annyira tűnik fel. Mindezek persze természetes velejárói a nem cartridge alapú rendszereknek, tehát a játéknak mindenképp ott a helye a mindenkori legjobb PC-s bunyós anyagok közt.

Végül a helyhiány miatt elmaradt értékelő következik írásban: mind a grafika, mind a zene közelít a maximálishoz (mondjuk 9,5), a kezelhetőség is meg-



# MORTAL KOMBAT 3

menziós kapukat a föld felé, visszahódítsa királynőjét és végül kiterjeszthesse hatalmát a Földre. Attól kezdve a Föld felé a portált, Kahn lassanként beolvasztotta a Földet a Külvilág Birodalmába, begyűjtve magának az összes emberi lelket. Maradtak azonban, akiknek nem sikerült elrabolni a lelkét, ezek a harcosok lettek kiválasztva, hogy képviseljék a Földet egy új Mortal Kombat versenyen.

## A LEGJOBB VÁLTOZAT

A PC-sek most aztán igazán büszkék lehetnek gépükre, hiszen a Midway a MK3-mal egy fantasztikus PC-s konverzióval jött ki. Maga a Mortal sorozat szülőatyja, Ed Boon

nak sebességével sincs semmi gond. A hangeffektek és a digitalizált szövegek csodálatosan tisztán szólnak meg szinte az összes fellelhető hangkártyán keresztül, a zenék pedig még ennél is szebben hangzanak, hiszen végre kihasználva a CD-ROM-ot közvetlenül a CD-ről szólnak. Természetesen ennél a verzióval is előcsalható az összes szafos kivégzés, tehát mindenki

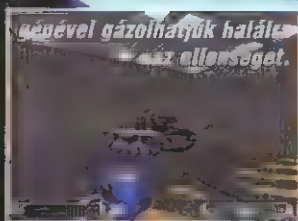
gyelmébe ajánlom a már (95/9, 95/11 számunkban) megjelent összes kombinációt.

## PC SPECIALITÁSOK

A PC-s verzióban még a választható opciók is bővültek: a hagyományos versenyen kívül indulhatunk ugyanis TOURNAMENT módban is. Ez annyit jelent, hogy mindkét játékos akár kilenc harcost választhat, s







A Doom első és második részén felbuzdulva rengeteg cég fogott hasonló stílusú játék fejlesztésébe, így a PC-s tábor mára oda jutott, hogy számára komoly túlkínálat van ezen a téren. Valószínűleg sok olvasó úgy gondolja, nem is kéne már foglalkoznunk a különböző kisebb-nagyobb sikerű klónokkal, ám úgy véljük, hogy egyrészt az igazi megszállottaknak sosem elég ebből a stílusból, másrészt az igényesebbeknek meg kell mutatnunk, hogy ez az anyag jó, az meg kevésbé.

### A VILÁG SORSA ISMÉT RAJTUNK MÚLIK

Az Origintól már megszokhattuk, hogy csak első osztályú minőséggel szolgálnak, s szerencsére nincs



ez másképp a legújabb, CyberMage című művükkel sem. Hogy magától a cégtől idézzek: a komputeres szórakoztatás interaktivitása segítségével a játékok egy akciódús futurisztikus képregénysorozat szuperhőssel közösen invitálják a játékost. A Darklight Awakening alcímű eposzukban tehát mi is egy ilyen szuperhőssé válhatunk, akinek el kell



xajátítani a fölénytűl Darklight drágakő nyújtotta varázserőt, hogy megsemmisítse gonosz ellentéle sorozatát, majd magát, a sötét NeCromot is, a Darklight jelenlegi legnagyobb mesterét.

**A Doom 2 után nehéz labdába rúgni, ám az EOA-nak és az Originnek ez is sikerült.**



Föld Anya hasznos tanácsai segítségével csak mi vagyunk képesek megvédeni a planétát a rájárművektől, s jobb lesz ha szótünk, ugyanis a világnak már nincs sok reménye...



valmas percekben résztvenni. A játékban ennek köszönhetően az ilyen anyagoktól szokatlanul több az interakció, több például a dialógus, beszélgethetünk néhány szereplővel, de már csak az ellenséges katonák is különböző üzeneteket kiáltanak nekünk, mint "Dobd el a fegyvert!", vagy "Most meghalsz te mocskol!". Ezen kívül újdonság, hogy találhatunk járműveket is a pályákon, amikbe emberünkkel beülhetünk. S be is kell szállnunk, ugyanis egy tank ellen például nem sok esélyünk van pusztán kézzel, a későbbiekben pedig a lebegő rendőrségi járgánnyal, olyan helyekre kell repülnünk, ahova gyalogosan nem igen juthatunk el. A fegyverekkel való egyszerű és könnyű célzást teljesen mintha a Doomtól kölcsönözték volna, de hát ez nem csoda, hiszen annál tökéletesebbet nem nagyon lehet kitalálni. Maga a fegyverarszenál pedig még felül is múlja a Doomot. A kardtól és bárdtól kezdve harcolhatunk majd gránátokkal, löfegyverekkel, rakétákkal, lézerpuskákkal, de a leghatásosabb fegyverek a különböző varázslatok lesznek. Ezen kívül persze ebből a játékból sem hiányoznak a már hagyományosnak mondható különböző vedőruhák, kulcsok, kódkártyák, stb...

### AJANLÁS

A változatos helyszínek szépen, részletesen vannak kidolgozva, megfordulhatunk majd

középkori várakban, ahol csuhás papok próbálnak harcra kényszeríteni bennünket, később pedig még egy modern bárba is eljutunk, ahol lenge öltözötű hölgyek között folytathatjuk az öléklést. A programozók tehát mindent meglettek, hogy játékok a régi kedvenc helyébe lépjen, de az Origin még ennél is többet akart nyújtani, ezért kedveskedni gyanánt a kedves vásárló a játékon kívül még a CyberMage képregénysorozatot első számát is megkapja.

## 576 ÉRTÉKELO CYBERMAGE

grafika	hang/zene	kezelhetőség	kihívás
PITE	KORREKT	KEMÉNY	

összehasonlítás **91%**

PC	RAM: 6MB	HD: 4MB	VIDEO: VGA	CPU: 486DX
CD: 1	ZENE: SB, SBPRO	GUS: ROLAND	ADLIB	





Profi programozók által **korrektül megírt, nagyon szép** megjelenésű program a **Navy Strike**. A készítőik repülési ismeretei azonban helyenként **bizonytalanságról árulkodik**. A programban nem szereplő repülőgépek (F-117, F-14, F-15) képeinek vissza-visszatérő szerepeltetése, a **helytelenül felfestett felségjelek** és a szok-

# S T R



*Az egyébként szép F22 műszerfalba nem illik bele a csúnyácska műhorizont.*

ványtól eltérő fegyverzet is igazolja ezt a megállapítást. Akinek "minden gép egyforma", nem csoda, ha nem tudja, "mitől döglök a légy"! A küldetések átlagos hangulatától függetlenül, sokakat fog elkápráztatni a kiváló külalak.

## HASZNOS FÜZETEK

A programhoz három füzetet mellékelnek. Az első, egy összehajtogatott kemény lap,

melyen belül a billentyűzet kombináció táblázata, a hátlapon pedig a három repülhető géptípus műszerfalának ismertetője található. A HUD mindhárom gépen egyforma, de a többi műszer rendeltetése sem fog gondot okozni a szimulátor kedvelőknek. A meghibásodás jelző tábló fényei sajnos csak tájékoztató jellegűek, a gyári melléklet sem tesz rólok említést külön...

A második, a **technikai füzet**, mely az installálási utasításokat, a program ikonjainak, a küldetésekhez javadalmazott fegyverzetet, valamint a menü pontok ismertetőjét tartalmazza.

A harmadik füzet a **felhasználói melléklet**. Itt a bevezetőben már találhatunk némi utalást a programozók elképzeléseiről, a program kerettörténetéről, de be kell hogy valljam, számomra ez némileg zavaros, és nem igazán meggyőző. A stratégiai részben három helyszín közül választhatunk, ahol - az ENSZ béke fenntartóiként - Líbia partjai, az Öböl-, és a Kínai tenger térségében tevékenykedhetünk. A mesebeli hármas, a repülhető gépek listáján is visszaköszön: "F/A-18E", "F22N", és az "AX" nevű lopakodó szörnyiszülőtt, melyet ha létezne is ilyen

Nekem a program **stratégiai része** tetszik a legjobban!



## B I L L E N T Y Ű Z E T K I O S Z T Á S

**ESC:** műszerfal nézet;  
**Alt+Esc:** távolodó kamera  
**F1:** nagyítás; **Alt+F1:** kicsinyítés; **Shift+F1:** bázis nézet  
**F2:** kamera mozgatás fel; **Alt+F2:** mozgatás le; **Shift+F2:** utolsó rakéta nézet  
**F3:** kamera forgatás körbe (jobbra); **Alt+F3:** vissza; **Shift+F3:** kíséreggéppel együtt  
**F4:** "üldöző" kamera  
**F5-F9:** külső kamera nézetek  
**F10:** kilépés a konfigurációs menübe  
**A:** auto pilót; **Ctrl+A:** ugrás a másik gép műszerfalára  
**B:** féklap; **Ctrl+B:** pilóta társ; **Shift+B:** pilóta társ nézet  
**C:** "esemény ellenőrző" nézet  
**D:** HUD ki-be; **Alt+D:** autótöbbszörös; **Ctrl+D:** kézi

felbontás; **Shift+D:** külső megjelenítő  
**E:** üzemanyag tank átkapcsoló (pl. amikor kiürült, és leáli a hajtómű!)  
**F:** fékszárny; **Alt+F:** következő fix nézet  
**G:** futómű  
**H:** leszálló (ILS) HUD üzemmód  
**I:** Maverick célkereszt előre; **Shift+I:** M. ck. növelése  
**J:** M. ck. balra  
**K:** M. ck. jobbra  
**L:** célpont befogás; **Alt+L:** következő célpont befogás; **Ctrl+L:** befogás törlés  
**M:** Maverick célkereszt hátra  
**N:** bombatér ajtó nyit-csuk  
**P:** szünet  
**Ctrl+Q:** katapult  
**S:** hang ki-hajtómű-be  
**T:** automata tüzelés  
**U:** több funkció megjelölő (MFD) üzemmód

**W:** kerékkék  
**Alt+X:** kilépés a repülésből a taktikai képernyőre  
**Y:** radar üzemmód  
**Alt+Y:** radar üzemmód vissza és MFD kamera  
**Ctrl+Y:** MFD kamera zoom - radar felbontás 5-100x; **Shift+Y:** radar azimuth  
**Z:** rakéta követő nézet  
**1:** kormány érzékenységnövelő; **Alt+1:** repülési nézet 11; **Shift+1:** rep. nézet 1  
**2:** korm. érz. csökkentő; **Alt+2:** rep.n. 12; **Shift+2:** rep.nézet 2  
**3:** Chaff (radar csali); **Alt+3:** rep.n. 13; **Shift+3:** rep.n. 3  
**4:** Flare (infra csali); **Alt+4:** rep.n. 14; **Shift+4:** rep.n. 4  
**5:** belső nézet hátra; **Alt+5:** rep.n. 15; **Shift+5:** rep.n. 5

**6:** belső nézet balra; **Alt+6:** rep.n. 16; **Shift+6:** rep.n. 6  
**7:** belső nézet előre; **Alt+7:** rep.n. 17; **Shift+7:** rep.n. 7  
**8:** belső nézet jobbra; **Alt+8:** rep.n. 18; **Shift+8:** rep.n. 8  
**9:** belső nézet hátra; **Alt+9:** rep.n. 19; **Shift+9:** rep.n. 9  
**0:** bentől kifelé; **Alt+0:** rep.n. 20; **Shift+0:** rep.n. 0  
**[:** belső nézet fel (előre nézetben pl. csak a HUD)  
**]:** belső nézet le (vissza)  
**=:** hajtómű fordulatszám >teljesítmény le  
**+:** hajtómű fordulatszám >teljesítmény fel  
**Backspace:** "fejforgató" nézet  
**Space:** tűzgomb  
**Insert:** lábkormány balra  
**Home:** lábkormány középre

**Delete:** lábkormány jobbra  
**Page Up:** A2A fegyver választó  
**Page Down:** A2G fegyver váltó  
**Cursor Up:** magassági kormány előre (gép orra le); **Shift+C.Up:** kabin előre  
**Cursor Down:** m.-i korm. hasra (gép orra fel); **Shift+C. Down:** kabin hátra  
**Cursor Left:** csűrő kormány balra; **Shift+C. Left:** kabin balra  
**Cursor Right:** csűrő kormány jobbra; **Shift+C.Right:** kabin jobbra  
**Return:** külső nézet  
**Tab:** idő gyorsító; **Shift+Tab:** fokozott gyorsítás  
**<:** minimum hajtómű fordulat  
**>:** maximális hajtómű fordulat  
**/:** utánégető fokozatok  
**||:** előző fordulópont; **Shift+||:** külső információs vonal  
**@:** következő waypoint





**Nekünk kell meghatározni mit, mikor, emelünk a levegőbe, és mikor hívunk vissza.** A gépek egyes felszállások közötti felkészítése különböző időt igényel, ezért az erők elosztásánál, a tartalékok képzésénél, **vérbeli stratégiaként** illik

## LOMHA ÉS KUSZA AKCIÓK

**A csűrőkre sem a fürgeség jellemző,** de ismerve például az F-18 műrepülő képességeit, csúcsos, hogy egy bukfc végrehajtása 28-40 másodperc legyen igénybe. Nálunk már csak az ellenség a lomhább, még a legnehezebb fokozatban is bambán fordulógnak, támadásaik erőtlén, és főleg fantáziátlan próbálkozások. Szinte sajnálattal tölt el, amikor leszedem őket, nem okoz örömet a "zöldfüldű ászok elleni harc" és diadal. Ettől függetlenül a kezdők, és kevésbé gyakorlott digitászok lehet, hogy éppen ezt fogják benne szeretni a lejobban.

A **"Training"** menüpontban szereplő feladatok és hangulatuk annyira összemosódik az előbb ismertetett



**Sokatmondó légyfotók a látókból.**

magunkat egy repülőgép fedelzetén. A pöttynyi fedélzet elkezd száguldani felénk, eszünkbe jut, hogy ideje lenne a futókat "kiejteli". Ha túl nagy sebességnél engedjük ki, a kerekék kijönnek ugyan, de a táblán egy sereg piros lámpa azonnal virítani kezd. ("Basszus kulcs" - töröljük meg gyöngyöző homlokunk...) Közben a gép állás-szöge folyamatosan növekszik, emeli az orrát, de sülyedünk a két főfutóra, mint a nagyok. Sülyed, de gyakran mélyebbre mint a hajó fedélzete, és hiába nyomjuk neki a kakaót, csak nem emelkedik. Kétségbeesetten kapunk az utolsó megoldáshoz, utánégető fokozat fel, egészen a maxi-

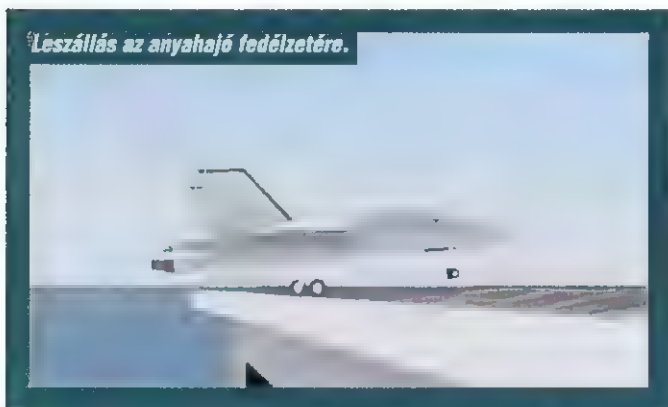
mumig. Ha megúsztuk, kezdhetjük nyomni visszafelé, hiszen a cél mégiscsak a fedélzeten történő landolás volt...

A képek között láthattok olyat, ahol a futóim éppen a leszállópályát végét érintik, de a horog lelóg a fedélzet alá. Utólag nem derült ki, mi is történt valójában, (gyanítom, hogy a horog leszakadt) de ennek a pompás "dobbantásnak" az lett a vége, hogy mint egy motorcsónak után, úgy fodrozódott gépem után a víz. Mivel nem fogtak meg a kötelek, végig robbogtam a kifutón, és "fűrődtem" egy nagyot.

**A "Commander" menüpont** alatt található a **program stratégiai része**, ami a leszállás mellett a legérdekesebb. A lényege röviden, hogy innen levelezve lehet egy kisebb légiháború a kezdettől, a győzelemig.

gondolkodnunk, és cselekednünk. Ha már begőzöltünk a taktikai térkép előtti "körömrágástól", hipp-hopp ott teremhetünk a harcoló gépek valamelyikén.

Sajnos az addigi izgalmas itt azonnal véget is érnek, visszacsöppenünk a "nyugi fiúk mi úgyis jobbak vagyunk a világon mindenkinél" hangulatba. **KÁR!**  
**Nagyon nagy kár ezért a programért!**



**Leszállás az anyahajó fedélzetére.**

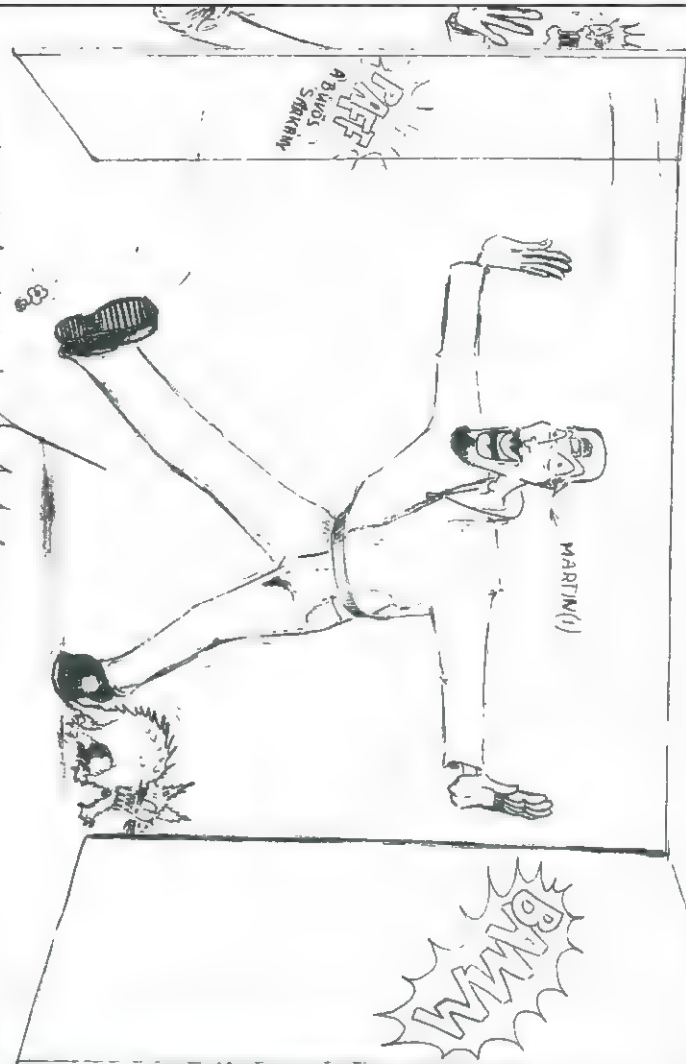
ponttal, hogy szinte képtelenség a kettő között különbséget tenni. Jellemző, hogy miután rövid időt vettünk **köny-  
nyű prédaként felkínált** áldozatának, és végig  
utazunkon egy hosszú hazavezető utat, következik a **leg-  
izgalmasabb rész, a leszállás**. A légiszaktákhöz  
képest itt sokkal közelebb jön hozzánk a realisztika, már-  
már sajnálja az ember, hogy nem lehet külön, csak a leszáll-  
ásokat gyakorolni! A HUD leszálló üzemmódra (H) kap-  
csolásával együtt nyílik a fékező horog (**hook**). A fék-  
szárny (**flaps**) kiengedése után a gép elindul felfelé (több  
a felhajtó erő). Nyomjuk lefelé a gép orrát (eredetileg le-  
szállíni szeretnünk volna), erre a sebességmérő is beporó-  
g. Megkezdődik a gázkar és féklap (**air brakes**) intenzív  
használatla. Beindult a nagyüzem, egyre inkább érezzük

6. évfolyam/12. szám

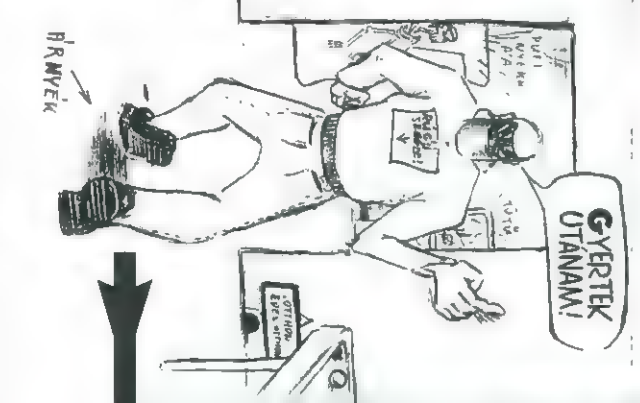
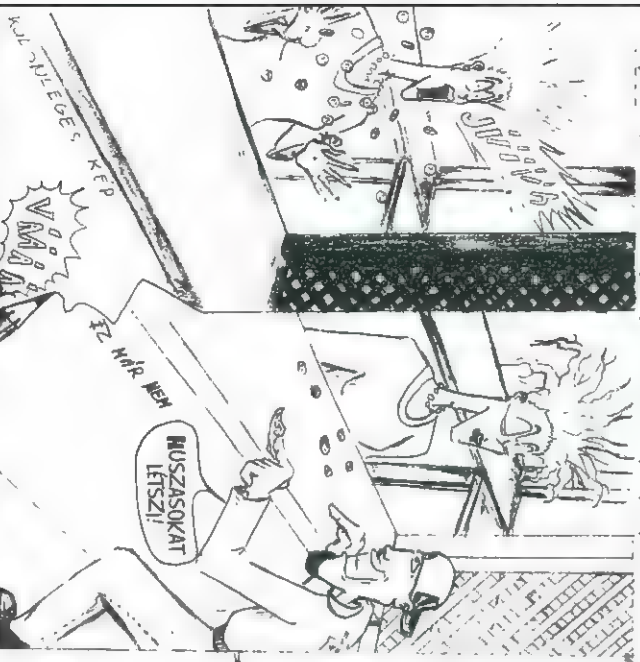


# WESZTESZ

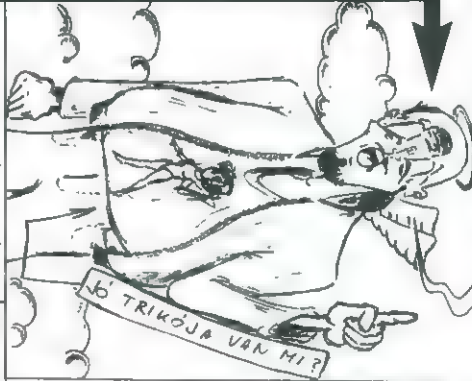
LÉZER GÉMSZ KLUBB



MEGJÖTTEM!!!



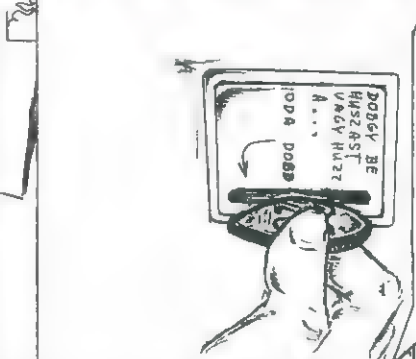
MA A SÍRÍT ÁLLER BONYOS JÁTEKOT FOGOM MEGMUTATNI NEKTEK.



FOGJÁTOK A HUSZASÁTOKAT LEHETŐLEG MINEL TOBBET, HOGY MÁSOK NE FÉRJENEK A GÉPHEZ, HA BEDOBJÁTOK AZ ÖSSZESEI.



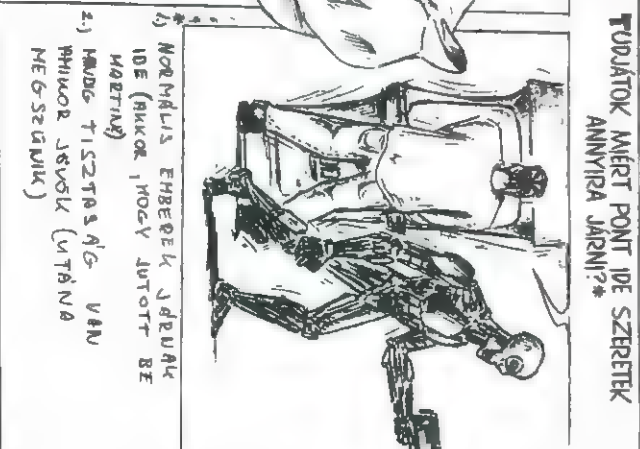
DÖBJÁTOK BE A HUSZASÁTOKAT A GÉPEN ALUL TALÁLHATÓ NYILASBA!



VÁLASZÁTOK KI AZT A SZEREPLOT AKIVEL LENNI SZERETNÉTEK! - EN BISON T VÁLASZTOM.



TUDJÁTOK MIÉRT PONT IDE SZERETEK ANNIVIRA JARANI?\*



TISZTA BISON A TIU MI?

1. NORMÁLIS EMBEREK JÁRUNK IDE (AKKOR, MIOGY JUTOTT BE MARTIN?)  
2. MINDIG TISZTASÁG VAN  
3. MINOR JÉVŐK (UTÁNA MEGSZÁMLÁK)



A francia illetőségű Infogramestől már eddig is megszokhattuk, hogy mindig eredeti ötlettel állnak elő - gondoljunk csak az Alone in the Dark sorozatra - s nincs ez másképp most sem. Time Gate trilógiájuk első részében a Knight's Chase-ben a régmúltba, a Templomos Lovagok idejébe kalauzálják a játékost.

## Chapter 1 KNIGHT'S CHASE

### HOGY KIK IS VOLTAK AZOK A TEMPLOMOSOK?

Amikor a keresztes hadjáratok során 1099-ben sikerült Jeruzsálemet meghódítani, nagy szükség volt rá, hogy az út Krisztus sírjához nyitva álljon az összes európai keresztes számára. Harcos szerzetesek utaztak a Szentföldre, hogy védelmet biztosítsanak a keresztesek zárandoknak, főhadiszállásukat pedig Salamon Templomában rendezték be, Innen tehát a nevük: Templomosok. Az 1119-ben alakult rendbe olyan nemes ifjak léptek be, akik életüket és javaikat Isten dicsőségére, a Szent Sír védelmére ajánlották fel. 1128-ban sokan közülük visszatértek Franciaországba. Az ezt követő csaknem két évszázadban sok olyan nemes öltötte magára a rend piros keresztes fehér palástját, akiknek Európaszerte jelentős



birtokaik, sőt kastélyaik, egész városaik voltak. Mivel a Lovagrend így hatalmas vagyont halmozott fel, túl erőssé vált, s IV. Fülöp francia király 1307-ben boszorkányság koholt vádjával elfogatta a rend vezetőit, a vagyonát elkobozta, a tagokra pedig az elkövetkezendő években az üldözöttség, illetve a máglyahalál várt.

### EGY KIS UGRÁS AZ IDŐBEN

Immár napjainkban járunk, egy fiatal lány, Juliette Gascogne titokzatosan eltűnt, miután lakásáról a munkahelyére, a párizsi Középkori Történelmi és Kultúráis Múzeumba indult. A lány vőlegénye, az ifjú ame-



## e x k l u z í v

rikai joghallgató, William Tibbs már éppen kétségek között gyötrődik, amikor hálósobájában hirtelen rátör egy páncélos lovag, akit ugyan sikerül ártalmatlanná tennie, ám a szellem nyomán ott marad egy bűvös tükör, amin keresztül a régmúltból egy idegen, azaz Wolfram a "vörös róka" közli, hogy menyasszonyát elrabolta, s a Múzeum egy titkos szobájában tartja

fogva. Következő nap William a Múzeumba siet, s rájön, hogy a Múzeum egykor, a 14. században a Templomosok franciaországi központja volt. Hamarosan még egy fontosabb titokra döbben rá: ő valójában a Templomosok egyik tagjának a reinkarnációja. Hősünk a Múzeumban csapdába esik, s egy feneketlen kútba hajítják... Mint egy mesében, William keresztülhalad az idő kapuin, s rajtuk keresztül kénytelen a sötét középkorba, 1329-be látogatni. Ott ráadásul a király cseppent sem barátságos börtönében találja magát...

### A JÁTÉK

A Time Gate mögött ugyanaz a fejlesztői gárda áll, amelyik a híres "Alone in the Dark" sorozat készítésében vett részt, így a stílus már bizonyára sokaknak ismerős:

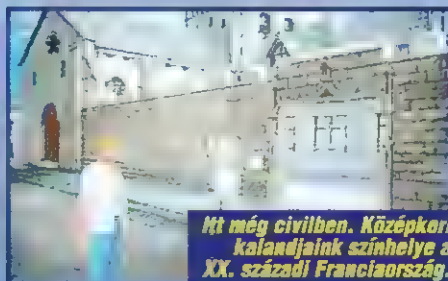


3-dimenziós figurákkal gyönyörűen megrajzolt háttereken kalandozhatunk. A trilógia első része szinte teljes mértékben a 14. században zajlik, s hogy valóban ott érezzük magunkat, a készítők hosszasan tanulmányozták a korabeli helyszíneket, az építészetet és a viseletet. Az alkotók több mint 300, részletesen megrajzolt hátteret terveztek a játékhoz, melyek tökéletesítésében grafikusok, komputer grafikusok és egyéb szakértők is részt vettek.

A játékban szereplő karakterek kidolgozására is nagy gondot fordítottak: egy-egy szereplőhöz először egy egyszerű vázát készítettek, majd az így nyert figurát a texture mapped grafika segítségével felöltöztették, rajta az árnyékhatásokat pedig a helyszínek megvilágítása szerint változtatták. Külsőre

tehát minden eddigi Alone in the Darkot felül fog múlni az anyag, már csak az kell, hogy a cselekmény is ilyen jó, s izgalmas legyen.

A Time Gate első epizódja kiadásában e sorok írásakor még nincsenek tisztázva a dolgok, ám ha minden jól alakul, a játék az 576 Kbyte jóvoltából teljes magyar nyelvű kézikönyvvel jelenik meg, s a bombahír: hazánkban már december közepén, egy hónappal a világpremier előtt kapható lesz.





"Szia Zolee! Mikor a papírt elővettem, tudtam, hogy levelet fogok írni, csak azt nem, hogy nektek. Őszintén szólva nem is tudom, hogy kezdjem el. OK. Ez nem lesz vidám levél, de azt hiszem nem is baj, hisz annyi baromságot írnak nektek, héha ilyen - kevésbé happy - levél is jól jön. Nem f'som tovább a szót, belefogok:

1. A leglényegesebbel kezdem: ne sértődjétek meg, ne húzzátok fel az orrotokat, de azt hiszem a tényleg gyönyörű külső, érdekes, tartalmas cikkek ellenére csökken a népszerűségi indexetek. Most persze azt mondjátok: Honnan veszi ez, hogy romlunk? Tökéletesen igazatok van. Viszont tudom, hogy én mit érzek. Néhány barátom és ismerősöm is hasonlóan gondolkodik, mint én. Mikor megindult a nagy számítógépezés Magyarországon, még elég kicsi voltam. Nem tudtam sokáig a számítógépes lapokról, a számítógépekről. Később - mikor már PC-vel is foglalkoztatok - megvettem az 576-ot. Azt hittem ez az egyetlen ilyen lap, de kiderült, hogy van még egy hasonló, régebbi. Megtudtam, hogy annak idején mekkora rivalizálás volt a két lap között. Összehasonlítottam az 576-ot a másik lappal (tudom, hogy nincs sok értelme, de megtettem). Más volt a stílus, a hangvétel és a küllem. És ez nagyon jó volt. Sajnos egy idő elteltével több számítógépes lap is megjelent (jók, rosszak). Mindegyik ugyanolyan külsejű volt, titeket utánozott. Ezt persze ti sem hagyátok. Egyre több szín, új ötlet került be. Ez eddig a pontig egészséges, amíg nem lesztek túlságosan hasonlóak a többiekhez. Tudom, hogy haladni kell a korrallal, de vannak érveim amellett, hogy egyszerűsödjétek:

- a régi számok, igaz hogy kevésbé voltak színesek, de a fekete-fehér oldalak, egyszerű rajzok igazán otthonos hangulatot keltettek mindenkiben. Közelebb állt hozzánk, egyszerű, nem túl vastag fiatalokhoz (és idősekhez), úgy éreztük velünk vagytok.

- a jelenlegi külső és hangvétel a XXI. századot idézi. Ez kicsit távol áll tőlünk (nem a XXI. század, hanem a technika). Nincs pénz gépcsodákra, eredeti játékokra. A külső teljesen az elérhetetlenségeteket érezteti.

- Régen sokan kértetek titeket praktikus ötletek bevezetésére. Hiba volt! Addig fajult a dolog,

hogy egyre kevesebb a baráti szöveg, egyre több a kép, értékelő, egyszerű leírás. Mi lesz a régi jó baráti hangnemm?

- Legyetek bátrak! Ne féljétek mások lenni, mint a többi lap. Ahogy a Computer Karácsonyon összehasonlítottam őket veletek és amit barátaim tapasztalataiból tudok, biztosra veszem, sőt 100%-osan tudom, hogy emberileg sokkal-sokkal jobbak, többek vagytok, mint ők.

- Az egyszerű külső hozzásegít ahhoz, hogy egy átlagos gyerek úgy érezze: mikor ezt a lapot olvassa, el tud bújni egy kis kuckóban, a lapot pedig nemcsak a leírásokért, hanem a szórakozásért veszi. Jobb, ha tudod, hogy vén hülye faszi létemre én is így érzek, ha régebbi ('92-es, '93-as) számokat lapozgatok. És még így éreznek sokan, akik jóval idősebbek, mint én. Tudom, hogy egy fecske nem csinál tavaszt, és azt is, hogy a levél - legalábbis az 1. pont - nem kerül be a Csevegőbe. Apropos Csevegő!

2. Mindig azzal jöttök, hogy nem lehet 2 oldalas Csevegőt csinálni helyhiány miatt. Szerintem kevesen írnak nektek. Pedig nagyon fontos a sok-sok szöveg a jó hangulathoz. Tudod mit? Mi lenne, ha "felbújtának" pár srácot, hogy írjon? Bővítenéd a Csevegőt? Vagy azért ilyen kicsi, hogy jusson hely még egy reklámnak (OK, pénz kell...), vagy egy kurta leírásnak? +1 oldal lenne! Vagy 1/2. Sokat dobna a lap olvasótaborának számán, higgyétek el! Jót akarok, tudom, hogy segítene. Ha nem hiszitek, próbáljátok ki! Utána kérdezzétek meg az embereket (1-2 hónap múlva), hogy hogy tetszik.

...  
8. Itt a vége, ezt a pontot nem is kellett volna megnyitnom. Még írok. Fogadjátok meg a tanácsaim. Szeretem ezt a lapot és titeket is. Sok sikert, magas példányszámot, örömben, humorban, jó egészségben teli újságírást kíván: Balczer "B2" Balázs"

*Csaszi Bénégyzet! Örültem őszinte levelednek és remélem az alábbiakban el tudlak tántorítani attól, hogy ne adj isten elhagyj bennünket - az olyan értékes embereket, mint Te vagy mindenképpen meg szeretnénk tartani. Értem és mégsem értem problémádat. Értem, hogy kicsit irigykedve és ezáltal enyhébb rosszával olvasol az olyan csodákról, amelyek a Te gépeden nem fog elindulni/nem tudsz megszerezni/nem is fog megjelenni. Sajnos egy túlzottan*

*felpörgetett világban élünk és nekünk, mint vezető lapnak mindig is "úttörőnek" kell lennünk, a legfrissebb újdonságokról kell beszámolnunk, hogy megőrizzük imidzsünket és másságunkat a többi laphoz viszonyítva. A színességgel és vibrálással nem hiálkodást akarunk kifejezni, hanem a képi, grafikai és verbális (azaz szóbeli) szabadságérzetet kívánjuk fokozni és azt sulykoljuk olvasóinkba, hogy ők is "szármalyaljanak", mikor bennünket olvasnak. Te ezt kuckóba bújának nevezed, de valójában ugyanarról beszélünk. Nem értem azonban, hogy mit értesz a "ne féljétek mások lenni" alatt. Szerintem minden magyarországi orgánamtól fényvékre vagyunk minden tekintetben. Mások vagyunk. Vannak akik hülyüléssel töltönek meg több tucat oldalt, mi inkább az információkra utazunk amolyan félkomoly formában - a hülyéskedésre ott van (azaz itt van) a Csevegő. Méghozzá DUPLA ADAG. Ennek ellenére szólj a haverjaidnak, ontsák magukból a leveleket! Ha jó témákat vetnek fel, oltári baromságokat írnak, vagy egyszerűen csak jó a stílusuk, ígérem, jövőre rendszeresítem a két oldalas Csevegőt. Egyébként én is néha hülye bránernek érzem magam és előveszem a régi 576-okat, a C64-est, Load "Creatures", 8,1... Jó a régi időkre visszaemlékezni, de nekünk előre is kell néznünk, mert útvesztőkkel, akadályokkal és szakadékokkal teli világ a mai.*

### **MINDIG KELL EGY BARÁT...**

"Kedves Zolee! Most azért írok... Na alighogy belekezdtem, máris összehordtam egy liter hülyeséget! Szóval nem tudom miért írok. Talán az az ok, hogy nincs nekem itt barátom egy se, hát akkor meg kivel osszam meg ezt a nagyon jó valamit, avagy az 576-ot?! Gondolom, hogy elegend van már a levelekből a fotókból meg társkeresőkből meg apróhíradésekből meg stb., de egyszerűen muszáj volt már valakinek kipakolni az érzéseimet. Gyakran töprengtem azon, hogy neked vajon életstílusod-e ez a banális humor, vagy van ben-

# ABSOLUT



ned egy érző ember is. Eme "kutatásom" számára valóságos gyöngyszemeket rejtettek a 95/1. szám levelei: Gusz-T bátyó és Krusovszki Katee sorai segítségével végre tudatosult bennem, hogy bizony Zoli (hagyjuk a két E-t) bátyó megért engem. És én most nem azért írok, hogy ki nyomtasd és kikeretezd és a Hónap dumájába tedd, hanem mert barátokra van szükségem, akivel LEVELEZHETEK. Tudod, nekem soha nem adatott meg az az öröm, hogy egy kedves barát levelet küld nekem, pedig azt hiszem, semminek sem örültem volna jobban a világon. És nem is titkolom: az 576-beli csapat volt nekem mindig is a barátok csapata, nem is akart és nem is fogadott el senki más. Nem dumálhattam meg senkivel, hogy milyen marha jó poénokat durrant el ez a Martin, meg hogy nem semmi tesztelő a Gazsi gyerek, meg ugyanúgy azt sem, hogy milyen egy speciális lény a Zolee. Es csak nőtt bennem a szomorúság, de a háttérben állandóan ott voltatok TI. Kedvesek, megértőek, olyanok akik megértene mindenkit. Mindig kíváncsi voltam, hogy mindnkí olyan-e a teamből, mint amilyennek mutatja magát, vagy hogy milyen zenét hallgat Zolee vagy Martin, stb. Hát és most ugyabár elérkeztünk a végkifejlethez. Vajon megszán-sz-e? Segítesz-e rajtam? Találsz-e majd munka közben elég időt arra, hogy írj nekem. Méltónak találsz-e majd a barátságodra? Mert szükségem van egy barátra. Írj! Ja, és SZERETLEK BENNETEKET! Aláírás: Andrej!"

Kedves Andrej! Kivételt tettem leveleddel, nem szokásom ennyire csonkítatlanul leközölni írásokat, de annyira meghatóak voltak soraid, hogy mindenki okulására leközölöm. Így karácsony táján talán magasabbra csapnak az emberi érzések hullámai és nemcsak engem, hanem olvasóinkat is megérintenek ezek a sorok. Egy háború sújtotta ország csöppnyi magyarlakta falujából érkezett e segélykérés. Kérem azokat az olvasókat, akik szívesen leveleznének Andrejjel, írjanak; címe a szer-

kesztőségben. Én már írtam és egész napra jó lett a közérzetem.

#### VAKABLAKON

"Szasz Zolee! Tessék engem sajnálni! A gimiben egy ilyen Windows-B. (csúnya szó) hülyegyerek mellett ülök és naponta hallgathatom a baromságait, hogy a WIN az ilyen + olyan király, meg tök jó. Egyszer, úgymond kísérletképpen felinstalláltam a Win 95-öt; a drága program úgy hazavágta a wincsimet, hogy csutkán le kellett formatálni. Köszí Májkoszoft, köszí Bili Gétsz! Aláírás: Andro"

"Hi Zolee! (...) Mi van akkor, ha a szerencsétlen haverom apja megvette a Windows 95-öt és azt írja ki, hogy 'Error in EXE file'? Aláírás: Deák Richárd"

Andro és Ricsi! Egy életem egy halálom, a két kérdésre válaszom: szivacs! Bővebben lásd még: Hónap dumája.

#### ÜZENŐFÜZET

Frednek (alias Molnár Ferencnek) Budapestre azt üzenem, hogy egy általa rajzolt képregényért (mondjuk valami számtéchesztori jól jönne) cserébe küldök képregényfigura kártyákat. Meg még ázt is izenem, hogy jövőre nem fogjuk 874 KByte-ra változtatni az újság nevét, hogy a nyári összevont számot 874 pénzért adhassuk. Nem, nem. A név az marad. Viszont az ötlet másik fele megfontolandó...

Astronaut kollega (tudjátok, a Murphy-törvényes) egy morphot szeretne a beküldött fényképe alapján. Ezúton üzenem mindenkinek, hogy semmi pénzért nem csúfitjuk el senki pofázmányát. És randa képeket sem tudunk széppé varázsolni. Viszont az új törvénykönyvből a Wizard's paszszust megosztom veletek: Kedvenc gép mindig akkor romlik el, amikor te akarsz vele játszani. Kiegészítése: persze már bedob-

tad a tokenjeidet.

Szemők Zsoltnak Albert-írsára egy terebélyes "Nyazsgem!"-et küldénék.

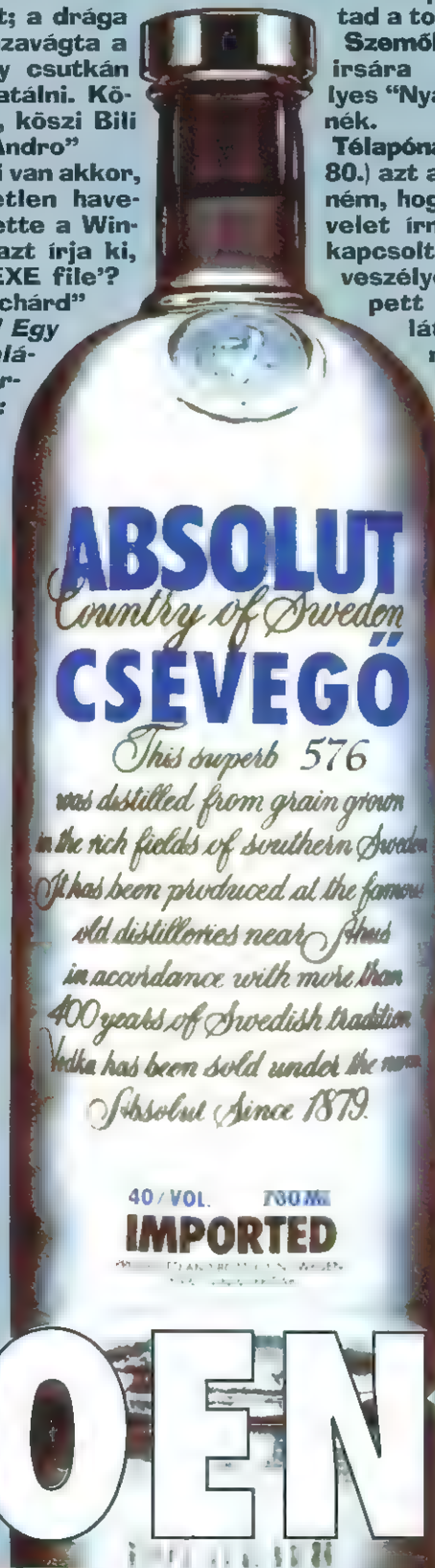
Télapónak (Bp, Dráva utca 80.) azt a megjegyzést teném, hogy fürdőkádban levelet írni/olvasni még kapcsolatos állapotban is életveszélyes és tilos. A kité-

pett lapon egyébként látszott, hogy kémiafüzetből származik, mert tele volt gyanús oldatok és nedvek pacáival.

Scooby Doo (Budapest): Tessék, benne vagy. Futottak még (azaz majdnem bekerült levelek): Koltai Balázs (Szeged), Madzel Gábor (Füzesgyarmat), Szentmihályi Ádám (Budapest), Gusz-T bátyó (???), Nagy Gergely (Kaposvár) Edward Carnby (Balatonbényi), Rattle Shakin Daddy (Budapest) Dangbird Multimedia Studio (Budapest).

Végezetül a már jól ismert újévi jókívánság: P(rogramgazdag)ÜEK! Találkozunk '96-ban, a negyedik hét szűk esztendőben. Talán jövőre már látjuk majd az alagút végét. Bár én már előre félek a látványtól...

Zolee



# ABSOLUT POÉN



6. évfolyam/12. szám



# Ascendancy

Egy átlagos galaxisban mintegy 300 milliárd csillag van. S e csillagok körül felbecsülhetetlen számú bolygó utazik téren és időn keresztül. Ezek közül 20 milliárd bolygón van meg az esély az élet kialakulására. De valószínűleg hányon alakul ki tényleg értelmes élet? Hány faj készülődik arra, hogy elhagyja bolygóját, s a többi leigázva meghódítsa az univerzumot? És mi történik, ha ezek a fajok találkoznak?

## ÚJ JÁTÉK

**A kezdeteknél a legfontosabb fajunk kiválasztása.** 21 lehetőség közül választhatunk (jobboldalt a felte nyilakkal), s mivel minden fajnak más jellemzői, más speciális tulajdonságai vannak (ezek leírását a kép közepén látjuk), így ez a döntés eleve meghatározza a játék menetét, a

**Jobboldalt az alsó három gomb-sorral a térkép megjelenítését változtathatjuk** (forgatás, nagyítás és bizonyos információk kikapcsolása). Felül az eltelt napok száma jelenik meg. Ez alatt két, az idő múlását befolyásoló gombot találunk. Közülük a baloldali egy nappal ugrasztja előre a játékot, míg a jobboldali megnyomásával folyamatosan telik az idő mindaddig, amíg valamilyen esemény be nem következik.

## CSILLAGRENDSZER

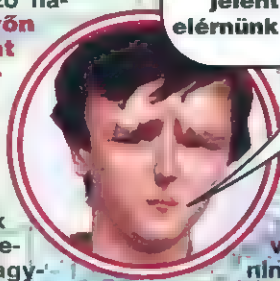
A galaxis egy csillagára rábökve a képen a csillagrendszer makettje jelenik meg a csillaggal, bolygóival, a csillagokat összekötő útvonalak kapuival és az itt állomásozó hajókkal. **Ezen a képernyőn irányíthatjuk hajóinkat és vívhatjuk meg a csatákat.**

A rendszerben az objektumok térben helyezkednek el. A kép áttekintését nagyban segíti, hogy alul egy vízszintes négyzet-rács látszik, s minden objektumot egy függőleges (a rács felettieként sárga, alatta pedig piros) vonal köt össze ezzel a lappal. Ha a jobb gombbal bármire rákattintunk, az az objektum kerül a kép középpont-

jába. A képen jobb felül a rendszer nevét és ha van, a rendszert uraló nép jelét, alul pedig a térkép kezelését segítő gombokat találjuk.

Amikor a rendszerben egy időben több faj is jelen van, az idő a stratégiai játékokban megszokott módon, fordulónként telik. **Az egyes körökben minden jelen lévő hajóval és bolygóval tehetünk valamit, s utána természetesen a többi faj következik.** Hajóink irányításához a rendszer neve alatti három gombot is használhatjuk. Az első-

**Ascendancy - a szótár szerint befolyást, fölényt jelent. Ezt kell elémünk a játékban.**



vel passzolhatunk, ha semmi jobb lépés nem jut eszünkbe. A második folytatja az előző körben megkezdett mozgást. A harmadik pedig automata irányításra kapcsol. Ekkor hajóink megtámadnak minden, a rendszerbe lépő idegent, illetve folytatják mozgásukat, ha nincs ellenség a közelben. A sor alatti két gombbal a rendszerben lévő saját és idegen objektumok listáját kapjuk.

**A parancs kiadásához először jelöljük ki a hajót.** Ekkor jobboldalt a hajó képe, alatta pedig alkatrészeinek listája látszik. Ezen a rajzon függőleges oszlopban kék korongok jelzik a védőpajzs erejét. A másik oszlop az aznap felhasználható energiát jelzi. Ha ez elfogy, a követke-

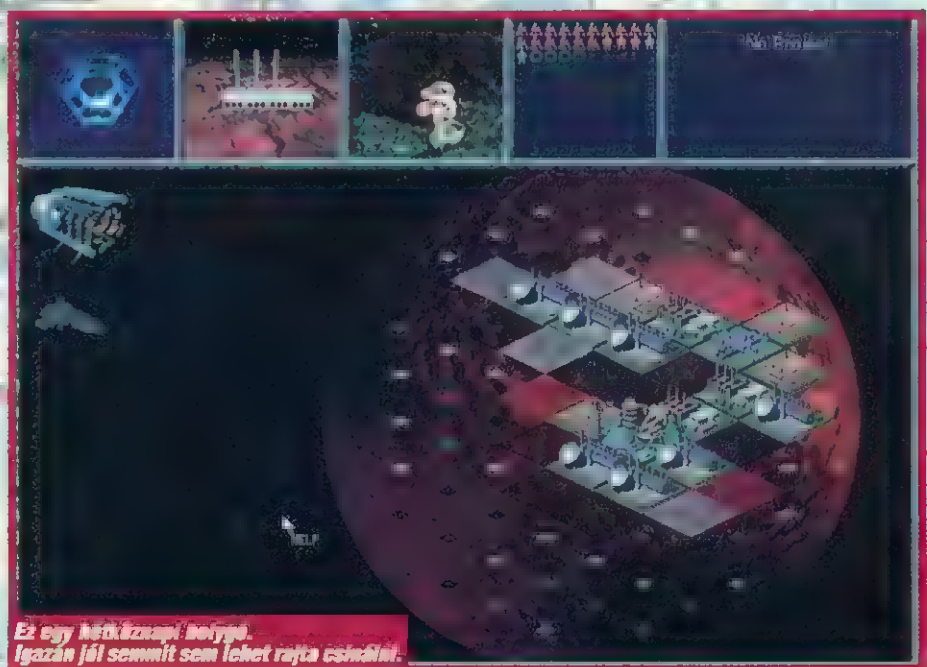


A kettősség ez a könyv és pápaszem nélkülözhetetlen.

győzelemhez szükséges stratégiát. A kép alján adhatjuk meg a játék nehézségét. A csillagok száma a játék várható hosszát határozza meg. **A résztvevő fajok természetesen a legyőzendő ellenfeleket jelentik.** Az atmoszféra pedig a többi faj agresszivitását (peaceful - békés, neutral - semleges és hostile - ellenséges) határozza meg. Alul az utolsó ablakban a fajunkat azonosító színt választhatjuk ki.

## GALAXIS

**Erről a képernyőről érhető el a játék minden része.** A kép nagyobbik felét a csillagtérkép foglalja el. A már felfedezett csillagok körül négy színes pont jelenik meg, ha pedig valamelyik rendszerben már van valamelyik fajnak kolóniája, a csillagot a tulaj színével rajzolt karika veszi körül. A fajok őshazáját színes emblémák, az űrhajókat pedig kis háromszögek jelzik. A csillagokat összekötő vonalak a hajózási utakat jelölik.



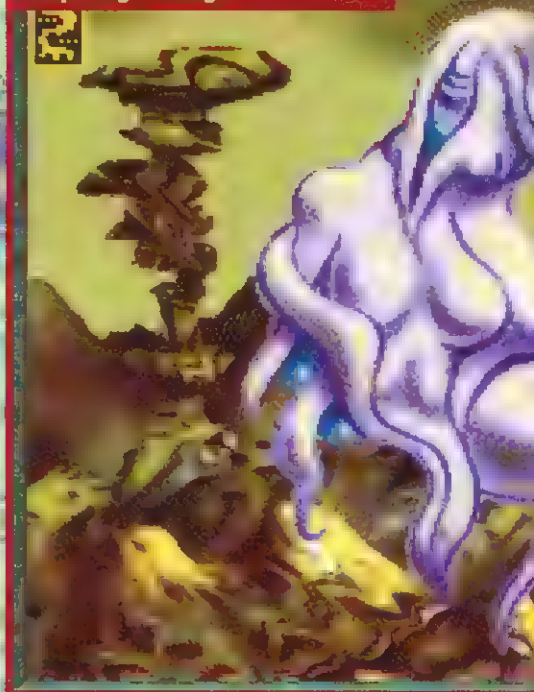
Ez egy hetiközponti bolygó. Igazán jól semmit sem lehet rajta csinálni.



ző napig hajónk üzemképtelen. A hajó alatti négy gombbal az alkatrészek között választhatunk (fegyverek, pajzsok, speciális-eszközök és passzív részek). **A hajó mozgató-sához a célkeresztrel kell az irányt kijelölnünk** (az első gombnyomás a négyzetrácsra jelöli ki a pontot, a második pedig a rács fölötti magasságot adja meg.). Ha egy égitestre akarunk leszállni vagy egy másik csillag felé indulunk, egyszerűen rá kell kattintanunk a megfelelő objektumra. Hajónk csak olyan bolygó körül tud pályára állni, amely körül nem kering ellenséges hajó vagy védőpajzs. Amikor hajónk

gos területet, a piros az ipar, a kék a kutatás, a zöld pedig a lakosok gyarapodását segítő építmények számára kedvező (ezek általában megduplázzák a megfelelő épület termelését), a feketére pedig csak a többi épületet összekötő folyosót tehetjük. Új épületet csak egy régi közvetlen szomszédságába tehetünk, míg a kép bal szélén, az űrben található további 10 üres helyre a hajóépítő csarnokokat, az űrhajókat és a bolygót védő műholdakat telepíthetjük. Építkezéshez bővítenünk rá valamelyik négyzetre, majd választunk a lehetséges épületek kö-

**A hűlgy (mert minden hízennyal az) és nője elég barátságos.**



**Ilyen harcias ellenfeleknél kár a tárgyalásra hűt pazarolni.**



elindul egy másik csillag felé, legközelebb akkor tudunk neki parancsot adni, amikor megérkezik a másik rendszerbe.

**Támadáshoz** (akár hajó, akár bolygó esetén) **először a fegyverek listájából válasszunk, majd vigyük a keresztet a célpontra.** Ha a cél hatótávolságon belül van, fehér, ha kívül, kék vonal jelenik meg. Egy védőpajzsot kiválasztásával tudunk aktivizálni és energiatakarékosság miatt kikapcsolni. A passzív részek automatikusan látják el feladatukat, ezeket nem tudjuk befolytasolni.

## BOLYGÓ

Egy uralmunk alatt álló bolygó képéhez vagy a galaxis térképén a Planetes gombot megnyomva és a megjelenő listából egy égitestet kiválasztva vagy a csillagrendszerben a megfelelő bolygóra kétszer rákattintva jutunk.

**A bolygó képe négyzetrácsos apró területekre van osztva, s ezeken jelennek meg a már elkészült épületek. Az üres négyzetek színe jelzi, hogy azon a területen milyen típusú épület fog a legjobban működni.** A fehér teljesen átla-

zott. Az éppen folyó építkezést és az ebből hátralevő időt a jobb felső sarokban látjuk. (Építkezést úgy is kezdhetünk, ha erre a gombra bökve választunk az lehetőségek között, majd a térképen kijelöljük a munka helyét).

**A kép tetején az első három rajz a kutatás, az ipar és a gyarapodás adatait mutatja.** Ha bármelyikre rábökünk, megtudjuk, hogy a bolygón egy nap alatt hány egységet termelnek ebből a dologból. Az így termelt egységeket a tudományban új dolgok felfedezésére, az iparban építkezésre, a népességben pedig új lakók megjelenésére használhatjuk fel. **A sor negyedik rajzán a népesség adatait látjuk.** Az üres karikák a bolygó maximális lakószámát, a dolgozó alakok pedig az elfoglalt egyedeket jelölik (minden épület üzemeltetése egy lakost igényel). Ha a sorban van nem elfoglalt ember is, építhetjük a következő épületet, hiszen lesz aki gondját viseli. A maximális lakószámot néhány speciális épülettel, például egy Outposttal tudjuk növelni. A település képes önmagát is irányítani. Ehhez a bolygó képernyőjén az M gombot kell megnyomnunk.

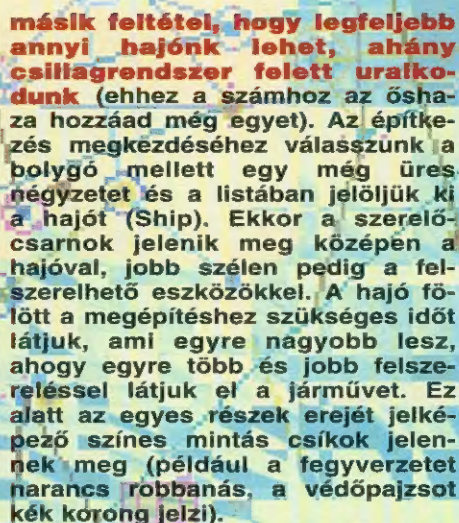
## KUTATÁS

A játék kezdetén elég szűkösek ismereteink, így mindössze 5 különböző dolgot tudunk építeni. A galaktikus uralom megszerzéséhez viszont talán a legfontosabb, hogy minél erősebb fegyvereket és jobb védőpajzsokat, minél gyorsabb hajókat tudjunk készíteni. **Ehhez a felfedezéseken keresztül vezet az út.** Kutatóinknak minden, a játékban később megjelenő találmányt fel kell fedezniük (kivéve azokat, melyeket egy barátságos fajjal csereberélve szerzünk meg). Míg az ipar és a népesség fejlődéséhez szükséges pontokból minden bolygó csak a sajátját használhatja fel, a tudósok egyesítik az összes bolygó laborjainak termelését és egy helyen fedeznek fel mindent.

**A kutatás képernyőjén kis karikák jeleznek minden felfedezésre váró ismeretet.** Ha egy újításhoz valamilyen más ismeretre is szükség van, e két karikát egy vonal köti össze (a karikák térben jelennek meg, s a jobboldali gombokkal forgathatjuk, mozgathatjuk az egész ábrát). Ha egy karika fölé visszük az egeret, a jobb szélén megjelenik a felfede-







## HAJÓÉPÍTÉS

**Űrhajó összeszerelését csak akkor kezdhetjük meg, ha a bolygó körül már kering egy hajóépítő üzem (Shipyard). A**

A tervezésnél először a jobb felső sarokban a legnagyobb gombbal adjuk meg a hajó méretét. Ezután a többi gombbal egy alkatrésztypust választunk, és a megjelenő listából a szükséges alkatrészeket a hajó körül lévő üres négyzetekre kell tennünk. A már elhelyezett részeket a jobb egérgombbal távolíthatjuk el.

Ahhoz, hogy a hajó elinduljon, szüksége van motorra (Engine) és energiaforrásra (Generator). Ezen túl rendelkezésünkre állnak (ha jól dolgoztak tudósaink) fegyverek, védőpajzsok, radarok és néhány speciális eszköz, mint a csillagközi utazást segítő meghajtó (Star lane drive), a telepes és megszálló csapatok leszállóegysége. A leszállóegységeket sajnos csak egyszer lehet felhasználni. A sérült hajókat kijavítani, felsze-

relésüket megváltoztatni és új telep-  
pes csapatokat készíteni csak a  
később felfedezhető dokkokban tu-  
dunk. **Fontos, hogy minden  
bolygó egyszerre csak egy épü-  
letet vagy egy hajót tud építe-  
ni.** Ha munka közben egy új felada-  
tot adunk, a paranccsal az előző  
munkát félbeszakítjuk.

## MÁS FAJOK

**A Species gombot megnyomva egy új képernyőhöz jutunk, ahol más fajokkal vehetjük fel a kapcsolatot. Itt az eddig felfedezett fajokkal való kapcsolat típusát (együttműködés, béke, háború) a fajok jele körüli kis grafikák jelzik. Bármelyikre rábökve a faj vezetőjével vehetjük fel a kapcsolatot. Itt diplomáciai alkukat köthetünk, illetve a barátságos népekkel felfedezéseket cserélhetünk.**

A játék elején érdemes minél több rendszerben és bolygón megvetnünk lábunkat, s addig terjeszkedni, amíg ez nem jár háborúval. Ezután csendesen a békében erősöd-jünk meg, s fordítsunk minél többet a tudomány fejlesztésére. Ha egy építményből felfedeztünk egy hatékonyabbat, a régieket cseréljük le amint tudjuk (az Abandon-nál lehet egy épületet, illetve egy hajót lerombolni).

Most pedig nincs más hátra, kezdjük el az építkezést, kutatást, fedezzük fel a galaxist és szerezzük meg a világalulmat. A képlet egyszerű. Egy Civilizationon, Reunionon és Alien Legacy-n felnőtt játékosnak még csak nem is nehéz. S ez tulajdonképpen a játék legnagyobb hibája. Amit csináltak azt tökéletesen végezték, a játék szép, könnyen kezelhető (oktatóprogram, SHIFT + egérgombra mindenről segítség), de a valóban fantáziadús felfedezéseken túl sok újat nem találtam benne. Ennek ellenére a játék izgalmas és ha elég sok ellenfelünk van, még komoly bonyodalmakba is kerülhetünk.



**576 ÉRTÉKELO**  
**ASCENDANCY** KIADJA: VIRGIN

g r a f i k a 

# hang/zene

kezelhetőség

k i h í v á s

# SEVEN

75%

C64: I FMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

**PC:** RAM: 8MB HD: 15MB VIDEO: SVGA CPU: 486/33  
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



# PÉLDÁTLAN!

AZ 576 KBYTE BEMUTATJA AZ

# EF 2000

SZIMULÁTORT MAGYAR GÉPKÖNYVVEL!

A **TFX** második részének beharangozott és minden idők legjátszhatóbb akció-szimulátorának kikiáltott játék a több mint **280 oldalas** gépkönyvének magyar kiadásával együtt kapható!

**Ez az első**, de nem utolsó olyan játék, amely végre mindenki számára érthető formában, minden apró részletre kiterjedő **magyar nyelvű kézikönyvvel** jelenik meg.

Kezdeményezésünk **EGYEDÜLÁLLÓ** a maga nemében!



Várható megjelenés december eleje.

Győződj meg róla személyesen is a Computer Karácsonyon, december 9-10-én.

**MINDENEK ELŐTT - 576 KBYTE**



PRINCE OF PERSIA	3900	INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999
RISTAR	5900	JAGGED ALLIANCE	8999
ROAD RUNNER	3900	JUNGLE BOOK	5999
SHINOBI 2	4900	JUNGLE STRIKE	5999
SMURFS (HUPIKÉK TÖRÖK)	5900	JURASSIC PARK	2999
SONIC CHAOS	3900	LEGEND OF KYRANDIA	2999
SONIC DRAFT RACE	7500	LHX ATTACK CHOPPER	2999
SONIC PINBALL	4900	LITTIL DIVIL	3999
SONIC TRIPLE TROUBLE	6900	LOMBARD RAC RALLY	1999
SPEEDY GONZALES	7500	LOW BOW	2999
STARGATE	5900	LURE OF TEMPTRESS	2499
USHRA MONSTER TRUCKS	5900	MAGIC WORLDS	2999
WIZARD PINBALL	8900	MARIO ANDRETTI	

## MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

CALIFORNIA GAMES 2	3900	IN FLIGHT	2999
CHAMPIONSHIP HOCKEY	5900	MIDWINTER	1999
COOL SPOT	4900	MIDWINTER II	2499
DONALD DUCK BOX SET	5900	MIG 29	2999
DONALD DUCK LUCKY DIME	4900	MORTAL KOMBAT 2	3999
ECCO	5900	NASCAR TRACK PACK	3999
GOLDEN AXE WARRIOR	3900	NHL HOCKEY	6999
IMPOSSIBLE MISSION	3900	NOMAD	3999
INCREDIBLE HULK	4900	OBITU	1999
MICRO MACHINES	5900	OPERATION STEALTH	1999
MORTAL KOMBAT	5900	PACIFIC STRIKE	6999
NEW ZEALAND STORY	3900	PANZER GENERAL	9999
SEGA CHESS	3900	PEPPER S ADVENTURE	5999
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)	5900	PINBALL DREAMS 2-DATA	3999
SONIC PINBALL	5900	PIZZA TYCOON	7999
STREETS OF RAGE 2	4900	POPULOUS + PROMISED L.	2999
TERMINATOR 2	3900	POPULOUS 2	2999

## MEGA CD PROGRAMOK

HEART OF ALIEN		PRINCE OF PERSIA 2	6999
ANOTHER WORLD2	9900	PRO TENNIS	1999
PRINCE OF PERSIA	9900	PROJECT X	3999
RACING ACES	7900	PUSH OVER	2999
ROAD AVENGER	6900	PYROTECHNICA	5999
ROBO ALESTE	7900	QUARANTINE	6999
SPIDERMAN	7900	RAMPART	2999
THUNDER STRIKE	7900	REACH FOR THE SKIES	2999
TIME GAL	6900	REALMS	2999

## IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	6999	ROBOWORLD	3999
1942 PACIFIC AIR WAR	6999	ROBOCOP 3	2999
ALIEN BREED TOWER ASS.	4999	SEAL TEAM	2999
ANCIENT ART OF		SHADOW CASTER	2999
WAR IN SKIES	4999	SHADOW LANDS	2999
ARCADE POOL	2999	SHUTTLE	4999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999	SIMPSONS	1999
ARMOUR GEDDON	1999	SLIPSTREAM 5000	7999
ARNIE 2	1499	SPACE FEDERATION	5999
BATTLE ISLE DATA	3999	SPECTRE VR	8999
BIG RED ADVENTURE	3999	SPEED RACER	3999
BLACK HAWK	6999	STAR CONTROL II	4999
BREAKTHRU	3999	STARLORD	5999
BUDOKAN	2999	STEEL THUNDER	2999
CAR AND DRIVER	2999	STRIKEFLEET	2999
CHUCK YEAGER FLIGHT TR.	2999	SUMMER CHALLENGE	2999
COLONIZATION	6999	SUPERKARTS	6999
COMANCHE	7999	SUPER SPACE INVADERS	1999
CRUISE FOR A CORPSE	2499	SYSTEM SHOCK	6999
CYBER RACE	3999	TERMINATOR 2	1999
DARKER	6999	TEST DRIVE 2	2999
DAWN PATROL	6999	TEST DRIVE 3	2999
DEFENDER OF EMPIRE	3999	THE CYCLES	2999
DELTA V	6999	THE GAMES	2999
DESCENT	6999	TIE FIGHTER	2999
DISCWORLD	7999	TRANSPORT TYCOON	
DOOM 2	6999	WORLD EDIT	3999
DREAMWEB	6999	UFO 2 X-COM	7999
DUNE	2999	TERROR FROM D.	7999
DUNGEON MASTER II	8999	ULTIMA VI	2999
EARTH SIEGE	6999	ULTIMA UNDERWORLD	2999
ECSTATICA	6999	ULTIMATE BODY BLOWS	4999
EL FISH	3999	UNIVERSE	3999
ELITE II	5999	WARCRAFT	7999
EPIC	2999	WARRIORS	7999
EYE OF THE BEHOLDER 3	6999	WING COMMANDER	2999
F14 FLEET DEFENDER	6999	WING COMMANDER 2	3999
F14 FLEET DEFENDER SCEN.	2999	WING COMMANDER	
F29 RETALIATOR	2999	ACADEMY	2999
FATAL RACING	HIVJ	WING COMMANDER	
FLASHBACK	3999	SEC. MISS.	2999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	WORMS	HIVJ
FREE DC	4499	ZEPPELIN	6999
GRAND PRIX UNLIMITED	2999		
GUILTY	5999		
HAND OF FATE -			
KYRANDIA 2	5999		
HEROES OF THE 357TH	2999		
HEXX	4999		
HIRED GUNS	4999		
HOKUM KA50	5999		
HOOK	2999		
INDIANAPOLIS 500	2999		
INFERNO	7999		

## IBM PC 5.25 PROGRAMOK

KGB	3999
LES MANLEY LOST IN LA	1999
SPACE 1889	2499

## JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

THE GREATEST	4999
-DUNE	
-LURE OF THE TEMPTRESS	
-SHUTTLE	

## IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	7999	MACHIAVELLI THE PRINCE	8999
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	7999	MAGIC CARPET	9999
3D LEMMINGS	9999	MAGIC CARPET 2	9999
3D PINBALL	HIVJ	MANIAC SPORTS	6999
ACROSS THE RHINE	9999	MARINE FIGHTERS	5999
ACTUA SOCCER	HIVJ	MASTER PIECE	
ALIEN BREED TOWER ASS.	5999	COLLECTION	9999
ALONE IN THE DARK 3	7999	MECHWARRIOR 2	9999
APACHE LONGBOW	HIVJ	MEGA RACE	4999
ARMORED FIST	7999	MICROCOSM	8999
ASCENDANCY	HIVJ	MICROPROSE GOLF ÉS F-1	4999
ATTACK STACK		MISSION CRITICAL	HIVJ
COLLECTION	7999	MORTAL KOMBAT 3	9999
BENEATH A STEEL SKY	6999	MYST	8999
BIG RED ADVENTURE	3999	NASCAR	8999
BLOODNET	6999	NASCAR TRACK PACK	4999
BLOODWING	9999	NEED FOR SPEED	HIVJ
BRICKS,BLOCKS & CLOCKS	5999	NETWORKS AIV	9999
BUREAU 13	6999	NHL HOCKEY	7999
BUZZ ALDRIN RACE	3999	NHL HOCKEY 96	9999
CADILLACS DINOSAURS	HIVJ	NOCOTROPOLIS	8999
CAESAR II	HIVJ	NOMAD	6999
CAMPAIGN	5999	NOVASTORM	8999
CENTRAL ONTELIGENCE	4999	ONE IN A MILLION SEX	4999
CHAOS CONTROL	7999	OVERLORD	2999
CHESSMASTER 3000	3999	PANZER GENERAL	9999
COLONIZATION	7999	PEPPER SADV.IN TIME	5999
COMBAT CLASSICS 3	7999	PHANTASMAGORIA	6999
COMMANDER BLOOD	6999	PITFALL	HIVJ
CREATURE SHOCK	9999	PIZZA TYCOON	7999
CRUISE FOR A CORPSE	2999	PLAYER MANGER 2	7999
CRUSADER NO REMORSE	10999	POWER DRIVE	6999
CYBERIA	9999	PRIMAL RAGE	9999
D GENERATION	1999	PRISONER OF ICE	9999
DARK FORCES	9999	PRIVATEER	2999
DARKER	9999	PYROTECHNICA	6999
DAY OF THE TENTACLE	7999	RAILROAD TYC.+ 50 GAMES	3999
DAWN PATROL	6999	REBEL ASSAULT	3999
DESCENT	7999	RETRIBUTION	5999
DESERT STRIKE	4999	RISE OF ROBOTS	7999
DESTRUCTION DERBY	9999	SCREAMER	HIVJ
DID S VIRTUAL WORLDS	4999	SEAL TEAM	2999
DIGITAL LOVE	3999	SHADOW CASTER	7999
DISCOVERIES OF THE DEEP	6999	SHADOW CASTER	2999
DISCWORLD	9999	SILVERLOAD	9999
DOOM 2	9999	SIM CITY	2999
DRAGON LORE	8999	SIM ISLE	9999
DRAGONSHERE	6999	SIM TOWER	9999
DREAMWEB	6999	SIM TOWN	9999
DUNGEON MASTER II	9999	SLIPSTREAM 5000	7999
DUST	HIVJ	SPACE HULK	2999
EARTH SIEGE	8999	SPACE HULK	2999
ECSTATICA	8999	SPACE QUEST 6	9999
EF2000 (MAGYAR LEIRÁSSAL)	9999	SPECIAL FORCES	7999
ELDER SCROLLS ARENA	9999	+ 50 GAMES	3999
ELITE II	6999	SPECTRE VR	9999
EXTRACTORS	7999	SPELLCASTING PARTY PAK	6999
F15 III	6999	STAR CRUSADER	7999
F19 + 50 GAMES	3999	STARLORD	6999
F117 A	2999	STAR TREK 25TH	
FADE TO BLACK	9999	ANIVERSARY	2999
FATAL RACING	9999	STAR TREK	
FIFA	7999	THE NEXT GENERATION	9999
FIFA 96	9999	STONE KEEP	HIVJ
FLASHBACK	6999	STRIKE COMMANDER	HIVJ
FOOTBAL GLORY	2999	SU 27 FLANKER	HIVJ
FREDDY PHARKAS	4999	SUBWAR 2050	
FULL THROTTLE	9999	AND SCENARIO	7999
FX FIGHTER	9999	SUMMER GAMES SEX	4999
GRAT NAVAL BATTLES 2	6999	SUPER KARTS	9999
GREMLIN COMPILATION	4999	SUPER STREET FIGHTER 2	
GUILTY	7999	TURBO	8999
GUNSHIP + 50 GAMES	3999	SUPER TETRIS + 50 GAMES	3999
GUNSHIP 2000+SCENARIO	4999	SUPERSKI PRO	6999
HARPOON	1999	SYSTEM SHOCK	HIVJ
HARRIER JUMP JET	3999	TASK FORCE 1942	3999
HEXXEN	HIVJ	TEMPATION COLLECTION	8999
HI OCTANE	11999	-7TH GUEST	
HIDDEN WORLDS -	4999	-HAND OF FATE	
M-CARPET DATA		-INDY CAR RACING	
INCA	4999	-LANDS OF LORE	
INFERNO	6999	TERMINAL VELOCITY	8999
INHERIT OF THE EARTH	7999	THE HORDE	6999
INTERACTIVE COLLECTION	9999	TORNADO + FALCON 3.0	5999
IRON ASSAULT	7999	TRANSPORT TYCOON	6999
ISHAR	2999	UFO	6999
ISHAR 2	2999	UFO + MASTERS OF ORION	6999
ISHAR 3	4999	ULTIMA I-VI	6999
JAGGED ALLIANCE	7999	ULTIMA VIII-SAPS	9999
JORDAN IN FLIGHT	2999	ULTIMA UNDERWORLD 1-2	2999
JUNGLE BOOK	8999	US NAVY FIGHTERS GOLD	11999
JUNGLE STRIKE	6999	UNIVERSE	4999
JURASSIC PARK	5999	US NAVY FIGHTERS	9999
KASPAROV / BRIDGE II	2999	VIRTUAL POOL	9999
KINGS TABLE	6999	VODOO LONGUE	7999
KINGS QUEST 6	4999	VOYEUR	6999
KINGS QUEST 7	8999	WARCRAFT	8999
+ 50 GAMES	3999	WARLORDS II DELUXE	HIVJ
KYRANDIA 3	7999	WARRIORS	7999
LABYRINTH OF TIME	6999	WARPLANES VOL.1	7999
LAST DINASTY	9999	WING COMMANDER IV	9999
LAURA BOW 2	4999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	8999
LEMMINGS 3	5999	WINGS OF GLORY	6999
LOADSTAR	9999	WOLFPACK	8999
LODERUNNER	6999	WORLD ATLAS V4	7999
LOST EDEN	7999	WORMS	6999
LOST IN TIME	4999	WRATH OF GODS	6999
M1 TANK PLAT.+ 50 GAMES	3999	XANTH	9999
		X WING COLLECTORS CD	6999
		ZEPPELIN	6999
		ZORRO	6999

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „HIVJ” KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK DECEMBER 1-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVÁSÓK KEZÉBE KERÜL.

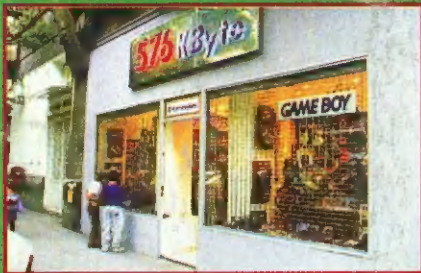
AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!



# 576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,  
POZSONYI U. 14.  
TEL.: 112-6415



7621 PÉCS,  
KIRÁLY UTCA 24.  
TEL.: (72)-313-863



9021 GYŐR,  
KIRÁLY U. 18.  
TEL.: (96)-322-151



## TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,  
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,  
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,  
Kossuth u. 38.

DEBRECEN  
Hatvan u. 70.

SZEGED,  
Vadász u. 5.

**DECEMBER 1-ÉN NYÍLT ÚJ ÜZLETÜNK BEN,**  
**a Pasaréti térenél (II., Kelemen László u. 14/a, Tel.: 176-3248)**  
**új szolgáltatással várjuk kedves vásárlóinkat:**  
**Sega és Nintendo kazetták kölcsönzése már napi 150 Ft-tól.**  
**Tagsági igazolvány rendszer.**